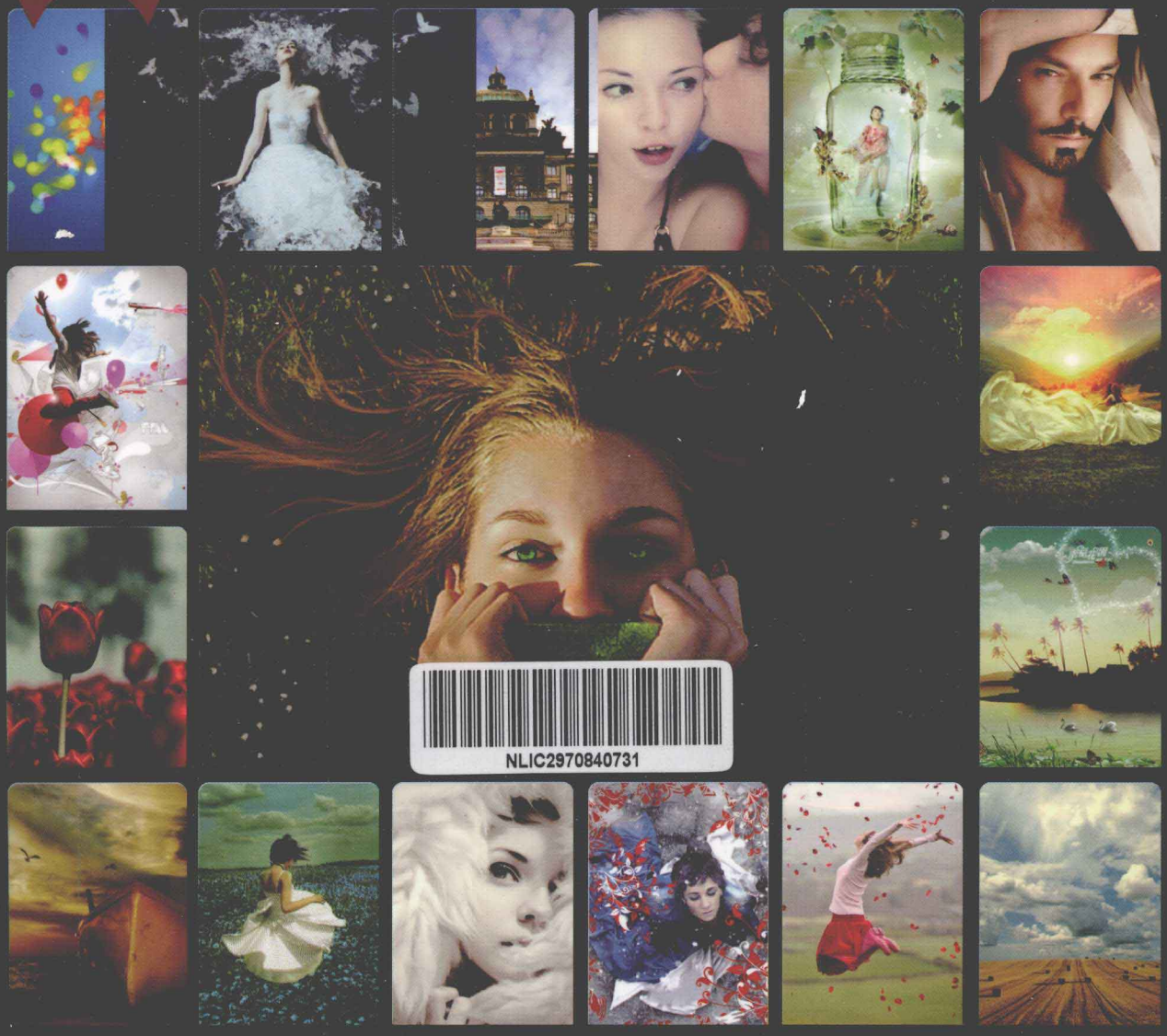
中文版

# Photoshop CS6 完全自学一本通

Adobe Photoshop CS6 畅销升级版

张晓景 编著
飞思数字创意出版中心 监制

- 最新的软件版本，融入新版本软件中的新功能
- 案例精美，操作性强，与实际应用结合更加紧密
- 多媒体视频教学光盘，书盘互动，效率更高
- “基础知识+实用案例+案例拓展”的结构模式



NLIC2970840731

227讲超值高品质语音教学视频，使学习更轻松
2000个实用笔刷工具，使设计更加多样化
1000个漂亮的形状，绘制图形更快捷
318个渐变样式，丰富设计效果
227个精彩实例，提高实践能力

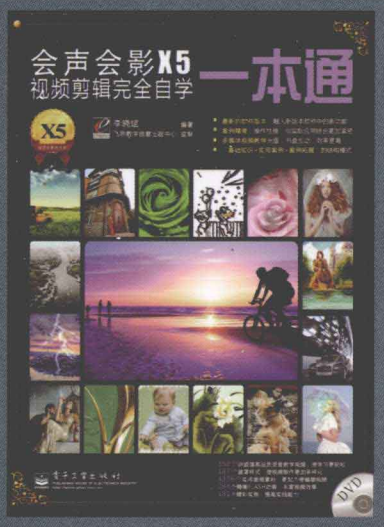
電子工業出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn

DVD

- 从实用的角度出发，全面、系统地讲解了 Photoshop CS6 的各项功能和使用方法，涵盖了 Photoshop CS6 的全部工具和重要功能。
- 结构合理， 内容全面，特别是新增功能的部分，都以特殊的方法进行讲述，方便读者进行查找和学习。
- 实例丰富， 图文并茂，以大量实例操作讲解 Photoshop CS6 的使用方法和技巧，避免了枯燥无味的说教。
- 丰富的光盘内容，提供了书中实例源文件、素材和相关的视频教程，以及附赠的插件。




ISBN 978-7-121-17727-9
定价：99.00元




ISBN 978-7-121-17765-1
定价：89.00元




ISBN 978-7-121-17925-9
定价：99.00元

上架提示 图形图像/Photoshop
飞思在线：http://www.fecit.com.cn
飞思数字创意出版中心总策划

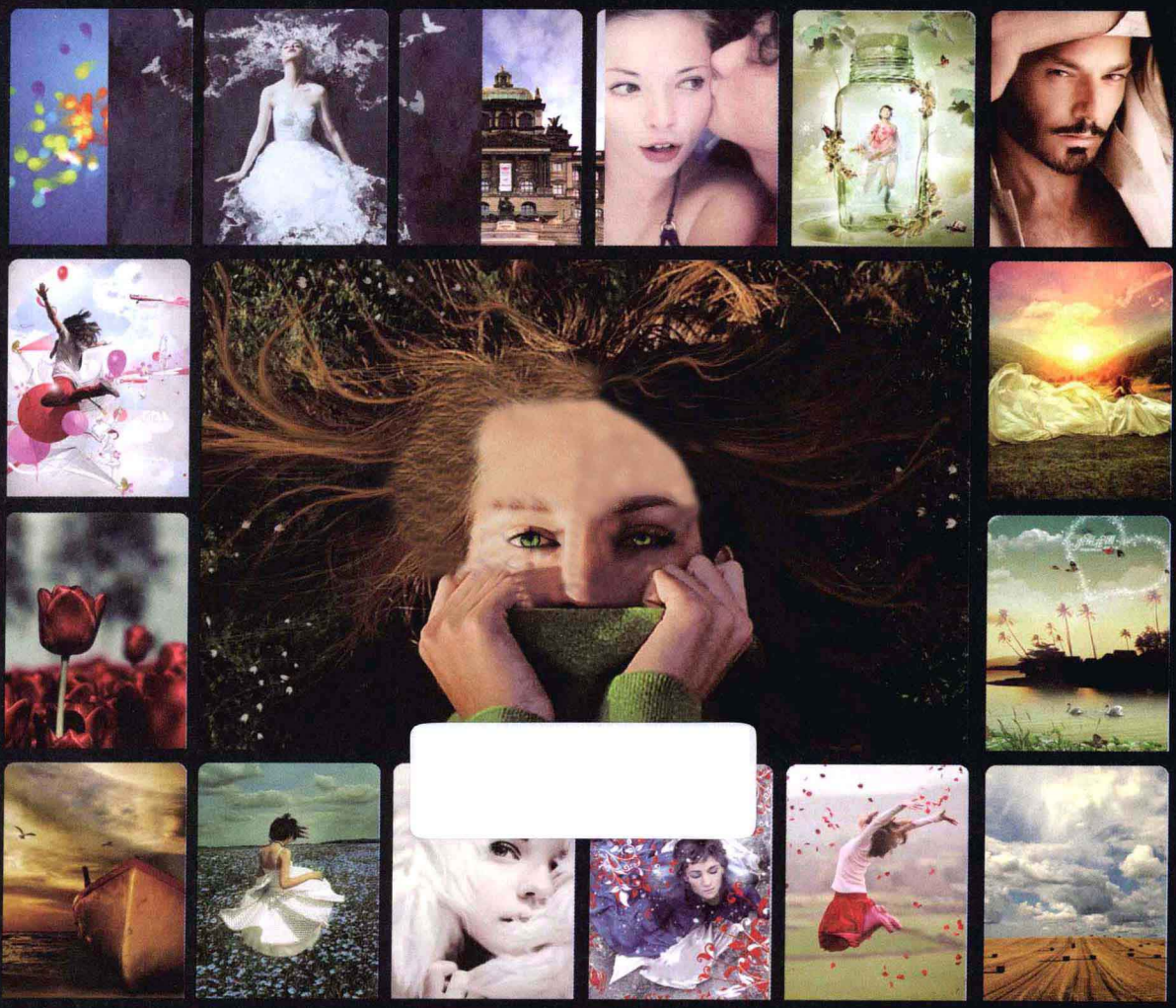
责任编辑：侯琦婧
装帧设计：储晓宇

ISBN 978-7-121-17925-9
9 787121 179259 >
定价：99.00元（含光盘1张）

中文版

# Photoshop CS6 完全自学一本通

张晓景 编著
飞思数字创意出版中心 监制



電子工業出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

# 内容简介

本书从实用的角度出发，全面、系统地讲解了 Photoshop CS6 的各项功能和使用方法。书中内容基本涵盖了 Photoshop CS6 的工具和重要的功能，并将多个精彩实例贯穿于全书讲解的过程，操作一目了然，语言通俗易懂，使读者很容易达到自学的效果。

本书可作为自学参考书，适合平面设计人员、动画制作人员、网页设计人员、大中专院校学生及图片处理爱好者等。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

**图书在版编目（CIP）数据**

中文版 Photoshop CS6 完全自学一本通 / 张晓景编著 . —北京：电子工业出版社，2012.9

ISBN 978-7-121-17925-9

Ⅰ . ①中… Ⅱ . ①张… Ⅲ . ①图象处理软件 Ⅳ . ① TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 190869 号

责任编辑：侯琦婧

文字编辑：赵英华 陈晓婕

印　　刷：中国电影出版社印刷厂

装　　订：三河市皇庄路通装订厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱　邮编：100036

开　　本：787 × 1092　1/16　印张：23.75　字数：1137.6 千字　黑插：120　彩插：6

印　　次：2012 年 9 月第 1 次印刷

定　　价：99.00 元（含光盘 1 张）

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn。盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。

# 前言

Photoshop CS6 是 Adobe 公司推出的一款专业的图像编辑软件，与之前的 Photoshop CS5 版本相比，增加了许多新的功能，改善了软件的易用性，它非凡的绘画效果、智能选区技术的提高，彻底变换图像区域的操控变形工具以及它的内容识别填充和修复技术，让人更是在不经意中达到足以惊奇的效果，无论是国内还是国外，它都是一款备受瞩目的图像处理软件。

## 本书章节及内容安排

本书从实用的角度出发，全面、系统地讲解了 Photoshop CS6 的各项功能和使用方法，书中内容基本上涵盖了 Photoshop CS6 的全部工具和重要的功能，并运用多个精彩实例贯穿于整个讲解过程，操作一目了然，语言通俗易懂，适合读者用于自学。

本书共分为 23 章，各章的主要内容如下：

- 第 1 章，讲解了学习 Photoshop CS6 相关的入门知识，包括 Photoshop 的行业应用、安装和启动、新增功能介绍及工作界面的介绍等。
- 第 2 章，讲解 Photoshop CS6 的优化和设置方法，主要介绍了通过设置首选项优化 Photoshop 操作的方法，同时讲解了辅助工具、对齐和预设管理器的应用。
- 第 3 章，从软件的基本操作入手，来介绍 Photoshop CS6 的一些基本操作，如：新建、打开、存储文件，查看图像的基本工具、修改图像大小、修改画布大小、还原与恢复等操作。
- 第 4 章，主要针对选区的用途、选区的操作和编辑方法进行了介绍，并对创建选区、存储选区和载入选区的方法进行详细讲解。
- 第 5 章，系统地对颜色的相关知识以及 Photoshop 中图像的各种颜色模式之间的转换关系进行讲解，包括各对话框的操作方法等。
- 第 6 章，介绍绘图工具与变换图像的操作，其中 Photoshop CS6 版本中新增的“混合器画笔工具”与“操控变形工具”使本章别具风彩。
- 第 7 章，对修饰与润色图像的工具进行详细介绍，新添加的内容识别这一强大功能，可以轻松地对图像进行修饰操作。
- 第 8 章，主要讲解在 Photoshop 中如何绘制、编辑及输出路径，系统地介绍了各种矢量工具与路径的使用方法和基本操作。
- 第 9 章，讲解图层的创建、图层的编辑以及如何使用图层组等应用技巧。
- 第 10 章，主要讲解如何设置图层的混合效果，系统地对多种“图层样式”、“填充和调整图层”、图层的“混合模式”以及“智能对象”进行介绍。
- 第 11 章，从介绍蒙版的基本概念着手，再到蒙版的分类、创建方法以及蒙版在设计中的应用，让读者循序渐进地领会蒙版的强大功能。
- 第 12 章，系统地对 Photoshop 中各种基本的调色命令进行介绍，从如何查看图像的色彩开始，逐一讲解了“调整”命令子菜单中各命令的功能。
- 第 13 章，主要向读者介绍有关通道的相关基础知识和创建通道的 4 种方法，并且通过多个实例向读者讲解通道在图像处理和设计方面的应用和技巧。
- 第 14 章，主要学习 Photoshop CS6 中文本处理方面的知识，包括文字的输入和编辑的方法，讲解了字符和段落属性，以及样式的使用。
- 第 15 章，主要讲解动作的基本功能，动作的建立和使用，批处理命令以及如何使用自动化处理命令提升处理图像的效果以及工作效率。
- 第 16 章，针对 Photoshop CS6 中的 3D 功能进行了详细的介绍，包括如何创建并综合应用 3D 图层、如何在 3D 面板中设置模型的网格、材质和光源的方法等进行了讲解。
- 第 17 章，主要讲解如何利用“切片工具”创建切片，利用“存储为 Web 和设备所用格式”命令设置

输出 Web 图像，以及如何在 Photoshop 中制作 GIF 动画，简单编辑视频等。

- 第 18 章，分别介绍 Photoshop CS6 中滤镜的使用方法和技巧，包括特殊滤镜、内置滤镜和外挂滤镜。同时针对新增滤镜进行了着重讲解。
- 第 19 章，主要讲解了图像的分析、打印与输出操作。
- 第 20 章，通过案例讲解 Photoshop 创建视觉特效图像的方法，包括长颈鹿熨烫衣服和冰封的恶魔 2 个案例。
- 第 21 章，通过 3 个案例，学习 Photoshop 处理数码照片的方法和技巧。分别完成去除人物雀斑，打造梦幻蓝色婚纱照和合成空灵的深林女巫效果 3 个案例。
- 第 22 章，通过 3 个案例，学习 Photoshop 在平面设计中的运用。分别完成斑驳的古铜文字制作，通信服务海报制作和杂志封面制作 3 个案例。
- 第 23 章，通过 2 个案例，学习 Photoshop 在网页设计中的应用。分别完成网页按钮制作和餐饮类网站制作 2 个案例。

## 本书特点

- 结构编排合理，内容全面，特别是新增功能部分，都以特殊的方式进行标注，方便读者查找。
- 本书实例丰富，图文并茂，并在每一章中为读者提供了专家支招的分析，并在每章中都为读者提供一个举一反三的案例，供读者测验学习成果。
- 本书配套光盘中提供了书中实例源文件、素材和相关的视频教程。

## 本书版式结构说明

本书采用丰富多彩的讲解方式，以便读者可以快速理解掌握。读者可以通过“应用案例”、“提示”、“参数”、“新增功能”、“新增参数”等项目，简要介绍如下。



参数：详细讲解软件面板中各项参数的功能。

应用案例：从知识点的应用出发，带领读者制作案例，快速掌握使用方法。

提示：通过提问的方式解决读者学习中的各种问题。

新增功能：总结 Photoshop CS6 的新增功能，以便读者快速掌握。

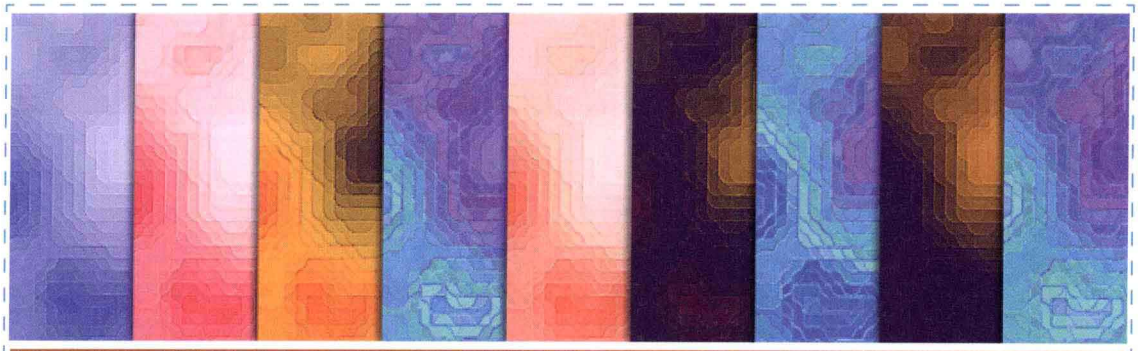
新增参数：为方便用户阅读，使用醒目的图标将 Photoshop CS6 新增参数标识。

## 关于本书作者

本书由张晓景执笔，另外张立峰、高巍、王延楠、范明、李晓斌、张航、于海波、王明、贾勇、梁革、罗廷兰、陶玛丽、畅利红、高鹏等也参与了部分编写工作。由于时间仓促，书中难免有错误和疏漏之处，希望广大读者朋友批评、指正，我们一定会全力改进，在以后的工作中加强和提高。

编 著 者

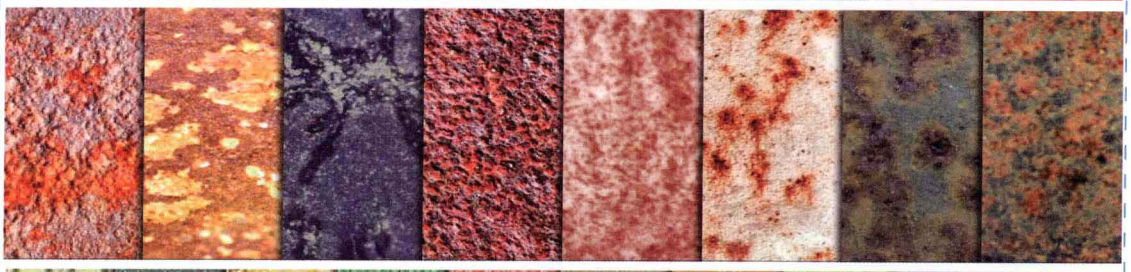
# 赠送资源



实用的图案文件（光盘\资料\图案）——制作背景必不可少

图案的导入可以参阅 160 页“7.2.2　图案图章工具”的内容，了解导入图案的方法



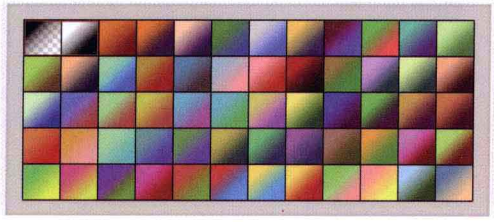




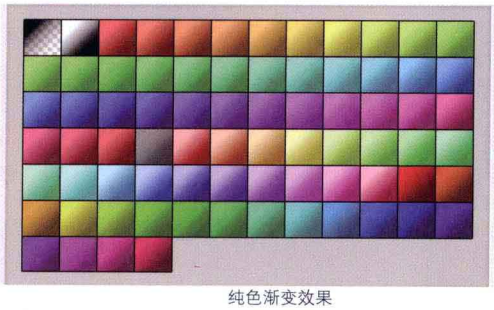
# 赠送资源

## 318 个震撼渐变（光盘\资料\渐变）——制作背景、字效、网页按钮

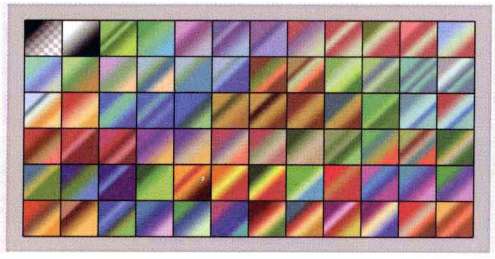
渐变的导入可以参阅 132 页“应用案例——载入外部渐变制作按钮”的内容，了解导入渐变的方法



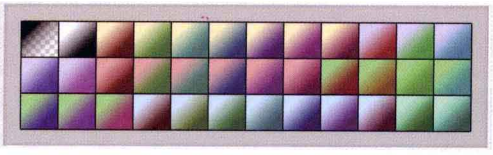
多层次渐变效果



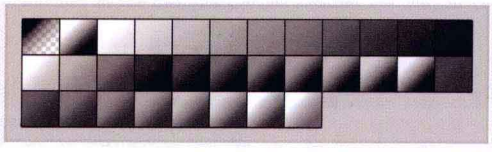
纯色渐变效果



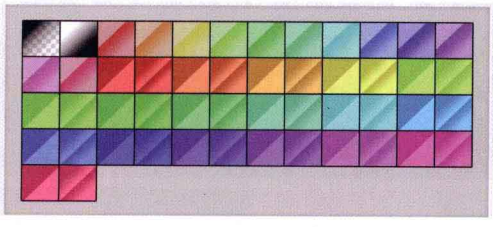
金属渐变效果



透明渐变效果



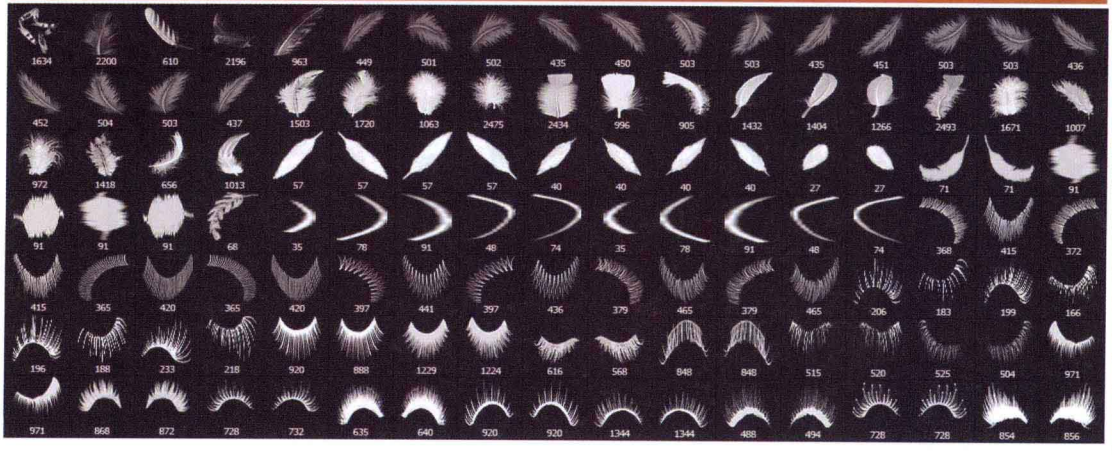
黑白投影渐变效果



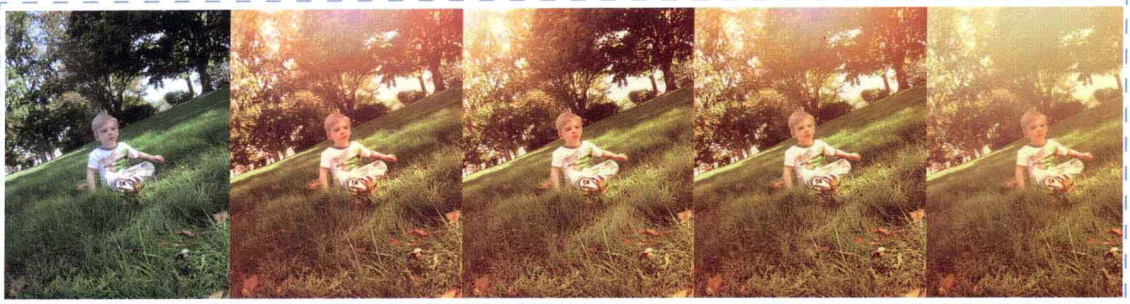
光泽渐变效果

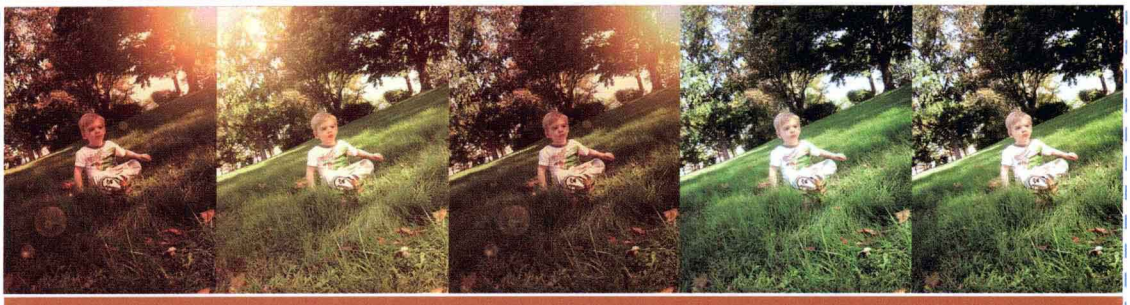
## 2000 多个丰富笔刷（光盘\资料\笔刷）——神奇效果的根本之源

笔刷的导入可以参阅 142 页“6.2.1　预设画笔工具”的内容，了解导入笔刷的方法



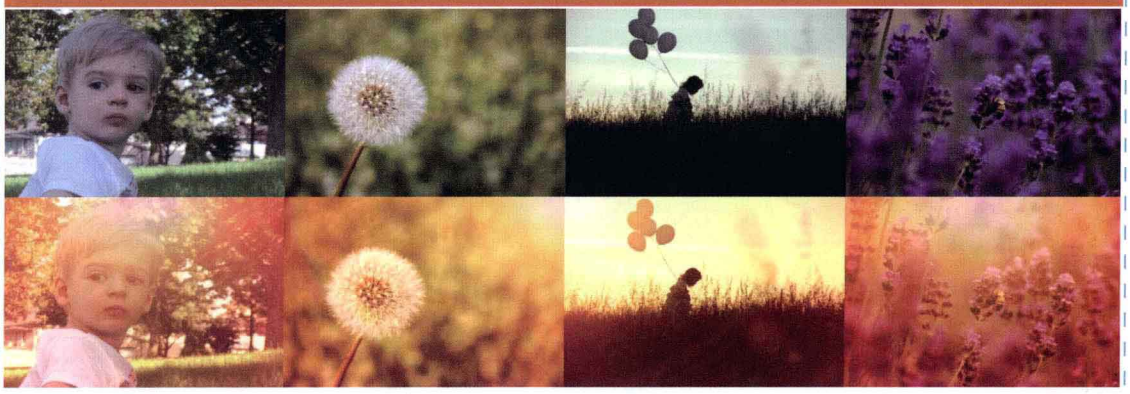
# 赠送资源

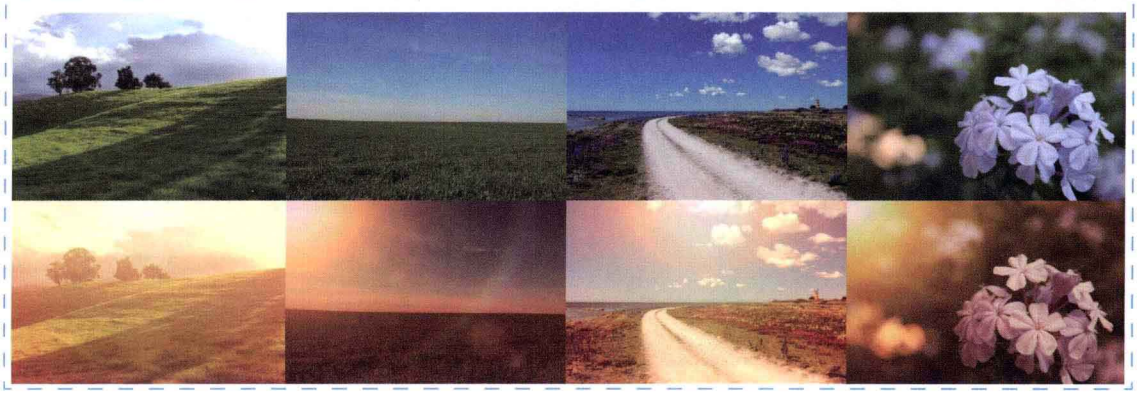




实用处理阳光照射动作（光盘\资料\动作）——快速神奇的操作

动作的导入可以参阅 397 页“15.1.4　存储与载入动作”的内容，了解导入动作的方法



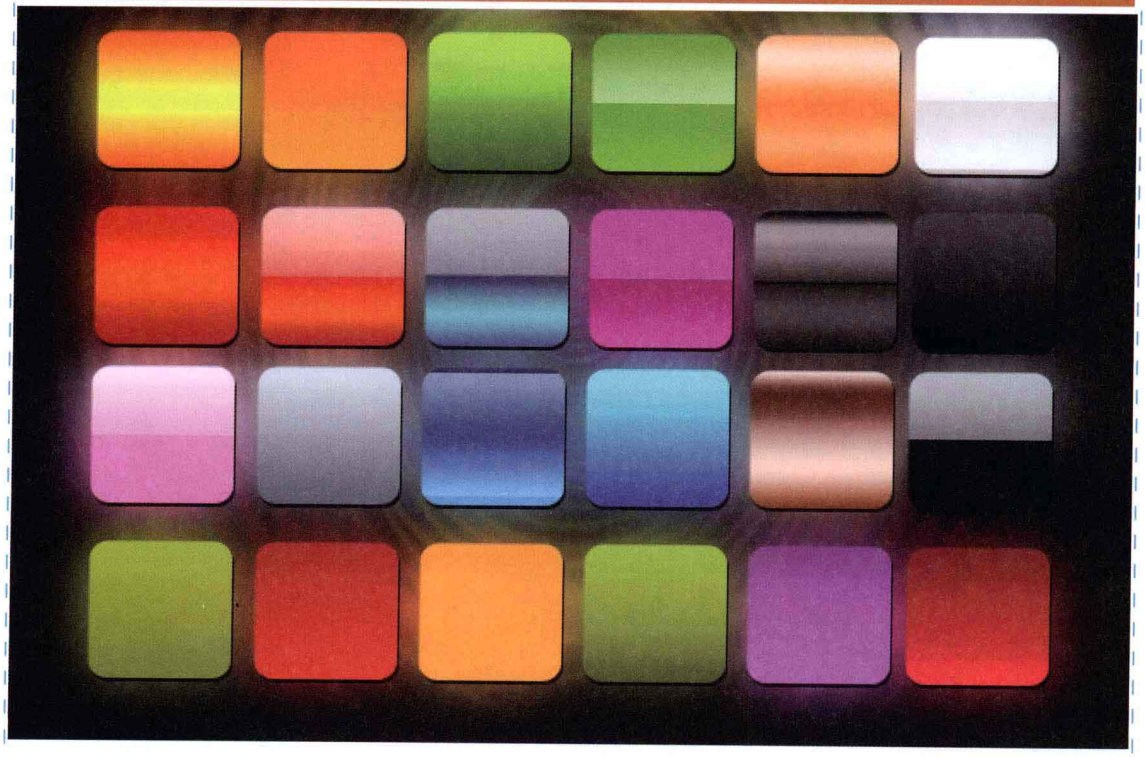


# 赠送资源




提供经典样式文件（光盘\资料\样式）——快速神奇的操作

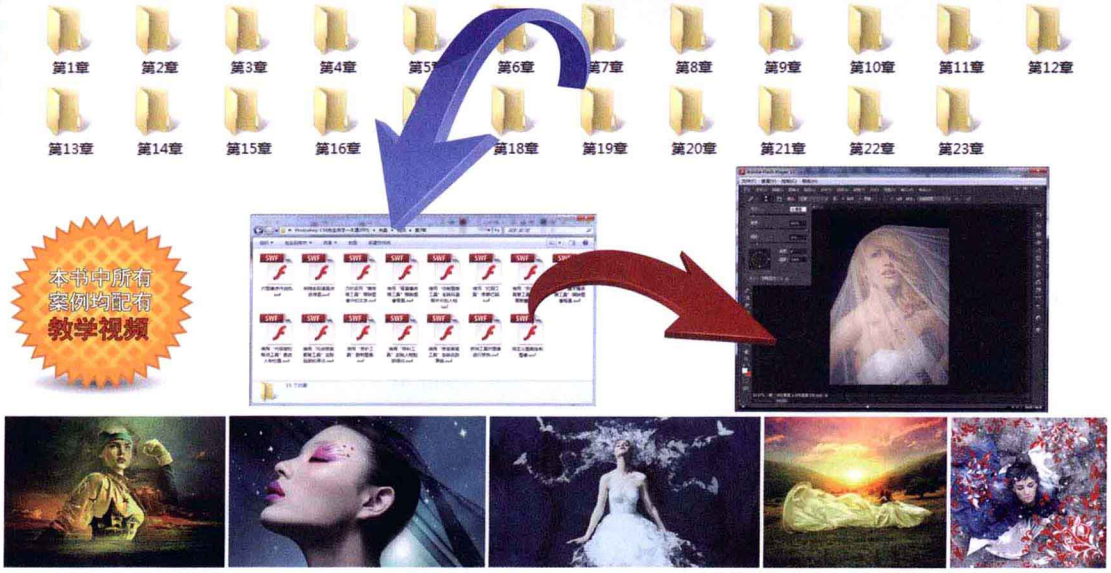
样式的导入可以参阅 255 页“10.4.5 载入样式库”的内容，了解导入样式的方法



# 光盘内容

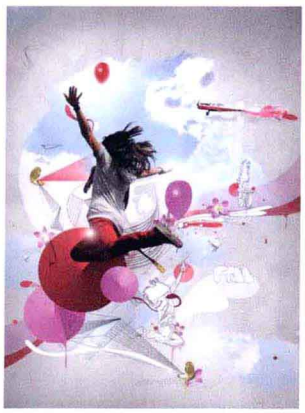
全书所有应用案例都配有视频操作过程，共 227 个近 500 分钟视频（光盘\视频）

全书案例包括了 198 个应用案例、19 个举一反三案例和 10 个商用应用案例。读者可以全面掌握 Photoshop CS6






光盘中提供的视频为 SWF 格式，这种格式的优点是体积小，播放快，可操控。除了可以使用 Flash Player 播放外，还可以使用暴风影音、快播等多种播放器播放。







# 目录


第 1 章　熟悉 PhotoShop CS6 …… 1



1.1 关于 Adobe Photoshop …… 1

1.2 Photoshop 的行业应用 …… 1

1.2.1 平面广告设计 …… 1
1.2.2 数码照片 …… 2
1.2.3 网页设计 …… 2
1.2.4 插画设计 …… 2
1.2.5 效果图后期调整 …… 3
1.2.6 界面设计 …… 3
1.2.7 艺术文字 …… 3

1.3 数字化图像基础 …… 3

1.3.1 位图图像 …… 4
1.3.2 矢量图像 …… 4
1.3.3 分辨率 …… 4

1.4 Photoshop CS6 的安装与启动 …… 5

1.4.1 Photoshop CS6 的系统要求 …… 5
1.4.2 应用案例——安装 Photoshop CS6 …… 5
1.4.3 启动 Photoshop CS6 …… 6

1.5 Photoshop CS6 的新增功能 …… 7

1.5.1 可变操作界面颜色 …… 7
1.5.2 自动存储与恢复功能 …… 8
1.5.3 重新规划滤镜菜单 …… 8
1.5.4 新增自适应广角和油画滤镜 …… 8
1.5.5 场景模糊、光圈模糊和倾斜偏移 …… 9
1.5.6 强大的光照滤镜 …… 9
1.5.7 面部皮肤探测 …… 9
1.5.8 自动变换时提示宽高 …… 9
1.5.9 内容感知移动工具 …… 10
1.5.10 透视裁剪工具 …… 10
1.5.11 图层搜索和图层分类 …… 10
1.5.12 归来的“联系表 II” …… 11
1.5.13 制作 PDF 演示文稿 …… 11
1.5.14 “颜色查找”调整图层 …… 11
1.5.15 优化形状图层 …… 11
1.5.16 整合“图层样式”对话框 …… 12
1.5.17 优化“分析”菜单设置 …… 12
1.5.18 调整命令功能增强 …… 12
1.5.19 新增“文字”菜单 …… 12
1.5.20 全新整合的 3D 功能 …… 13
1.5.21 新增的“属性”面板 …… 13
1.5.22 实用的工作区 …… 13
1.5.23 “图案”填充“脚本图案” …… 14
1.5.24 新增侵蚀笔尖和喷枪笔尖 …… 14
1.5.25 整合“动画”面板 …… 14

1.6 Photoshop CS6 的操作界面 …… 14

1.6.1 菜单栏 …… 15
1.6.2 工具选项栏 …… 16
1.6.3 认识工具箱 …… 17
1.6.4 面板 …… 18
1.6.5 图像文档窗口 …… 19
1.6.6 状态栏 …… 20

1.7 使用 Adobe 帮助资源 …… 21

1.8 图像的查看 …… 22

1.8.1 使用专家模式 …… 22
1.8.2 在多窗口中查看图像 …… 23
1.8.3 使用“缩放工具” …… 24
1.8.4 使用“抓手工具” …… 24
1.8.5 使用“旋转视图工具” …… 25
1.8.6 使用“导航器”面板 …… 25

1.9 使用预设工作区 …… 26

1.9.1 旋转预设工作区 …… 26
1.9.2 应用案例——自定义操作快捷键 …… 27

1.10 扩展功能 …… 28

1.10.1 关于“Kuler”面板 …… 28
应用案例——使用 Kuler 创建主题 …… 28
1.10.2 使用“Mini Bridge”面板 …… 29

1.11 专家支招 …… 29

1.11.1 Photoshop 的同类软件 …… 29
1.11.2 如何获得 Adobe Photoshop CS6 软件 …… 29

1.12 总结扩展 …… 30

1.12.1 本章小结 …… 30
1.12.2 举一反三——卸载 Photoshop CS6 …… 30

第 2 章　PhotoShop CS6 的优化与设置 …… 31



2.1 系统设置与优化调整 …… 31

2.1.1 常规设置 …… 31
2.1.2 界面设置 …… 33
2.1.3 文件处理设置 …… 34
2.1.4 性能设置 …… 35
2.1.5 光标设置 …… 36
2.1.6 透明度与色域设置 …… 36
2.1.7 单位与标尺设置 …… 37
2.1.8 参考线、网格和切片设置 …… 37
2.1.9 增效工具设置 …… 37
2.1.10 文字设置 …… 38
2.1.11 3D …… 39

2.2 图像编辑的辅助操作 …… 39

2.2.1 标尺 …… 40
应用案例——使用标尺辅助定位 …… 40
2.2.2 参考线 …… 40
应用案例——使用参考线辅助定位 …… 40
2.2.3 智能参考线 …… 41
应用案例——使用智能参考线 …… 41
2.2.4 网格 …… 42
2.2.5 使用注释 …… 42

2.3 使用对齐 …… 43

2.4 显示和隐藏额外内容 …… 43

2.5 使用“预设管理器” …… 44

2.5.1 预设管理器 …… 44
2.5.2 Adobe PDF 预设 …… 45
2.5.3 迁移预设 …… 45
2.5.4 导出 / 导入预设 …… 45

2.6 使用“插件管理器” …… 46


注：为 Photoshop CS6 新增功能　为学习重点　为知识点应用案例　为留给读者练习的案例

2.7 专家支招……46
2.7.1 如何提高 Photoshop 的工作效率……46
2.7.2 如何快速转换辅助线的类型……46
2.8 总结扩展……47
2.8.1 本章小结……47
2.8.2 举一反三——使用辅助线定义图像出血……47
第 3 章 PhotoShop CS6 的基本操作……48



3.1 新建文件……48
3.1.1 新建空白文件……48
3.1.2 应用案例——新建一个 A4 大小文件……49
3.2 打开文件……50
3.2.1 常规的打开方法……50
3.2.2 使用“在 Bridge 中浏览”命令打开文件……50
3.2.3 使用“打开为”命令打开文件……51
3.2.4 打开最近打开过的文件……51
3.2.5 打开为智能对象……51
3.3 存储文件……52
3.3.1 使用“存储”命令……52
3.3.2 使用“存储为”命令……52
3.3.3 使用“签入”命令……53
3.3.4 图像的储存格式……53
3.4 置入文件……54
3.4.1 应用案例——置入 EPS 文件……54
3.4.2 应用案例——置入 AI 文件……55
3.5 导入文件……56
3.6 导出文件……56
3.7 关闭文件……56
3.8 添加版权信息……57
3.9 修改图像大小……57
3.9.1 应用案例——修改图像的尺寸……58
3.10 修改画布大小……59
3.10.1 修改画布大小……59
3.10.2 显示画布外全部对象……59
应用案例——拼合网站截图……60
3.10.3 旋转画布……60
3.11 裁剪图像……61
3.11.1 了解“裁剪工具”……61
3.11.2 应用案例——使用金色螺线裁切……63
3.11.3 了解“透视裁剪工具”……63
3.11.4 应用案例——裁剪拉直图像……64
3.11.5 应用案例——裁剪透视图像……65
3.12 使用“裁剪”命令……65
3.13 使用“裁切”命令……66
3.14 裁剪并修齐照片……67
应用案例——裁剪并修齐照片……67
3.15 图像的复制与粘贴……67
3.15.1 复制文档……67
3.15.2 拷贝和粘贴……68
3.15.3 合并拷贝和选择性粘贴……68
3.15.4 剪切图像……69
3.15.5 清除图像……69
3.16 变换图像……69
3.16.1 移动图像……69
应用案例——在不同文档间移动图像……70
3.16.2 变换图像……71
3.16.3 缩放和旋转图像……71
应用案例——使用再次变换制作图形……72
3.16.4 斜切与扭曲图像……72
3.16.5 应用案例——透视变换制作灯箱……72
3.16.6 变换选区内图像……73
3.16.7 使用“变形”……73
应用案例——变形制作飘逸长裙……74
3.17 使用“操控变形”……74
应用案例——使用“操控变形”改变大象的鼻子……75
3.18 内容识别比例……76
应用案例——保护内容识别比例……76
3.19 还原与恢复操作……77
3.19.1 还原与重做……77
3.19.2 前进一步与后退一步……77
3.19.3 恢复……77
3.19.4 恢复文件……78
3.20 使用“历史记录”面板还原操作……78
3.20.1 应用案例——使用“历史记录”面板……78
3.20.2 删除快照……79
3.20.3 创建非线性历史记录……79
3.21 优化操作……80
3.21.1 清理内存……80
3.21.2 优化暂存盘……80
3.22 专家支招……81
3.22.1 操作中灵活使用快捷键……81
3.22.2 如何减少复制操作占用的内存……81
3.23 总结扩展……81
3.23.1 本章小结……81
3.23.2 举一反三——制作标准证件照……81
第 4 章 创建选区实现抠图……83



4.1 创建规则形状选区……83
4.1.1 矩形选框工具……83
应用案例——为图像添加边框……84
4.1.2 椭圆选框工具……85
4.1.3 单行 / 单列选框工具……85
4.2 创建不规则形状选区……85
4.2.1 套索工具……86
4.2.2 多边形套索工具……86
4.2.3 磁性套索工具……87
4.2.4 快速选择工具……88
应用案例——合成高飞的鸿鹄……88
4.2.5 魔棒工具……89
4.2.6 文字蒙版工具……90
4.3 其他创建选区的方法……90
4.3.1 色彩范围……90
应用案例——打造美丽霓虹灯光照效果……92
4.3.2 快速蒙版……92
4.3.3 调整边缘……93
应用案例——合成悠闲的夏日午后……94
4.4 选区的基本操作……96

4.4.1 全选……96
4.4.2 取消选择与重新选择……96
4.5 修改选区……96
4.5.1 移动选区……96
4.5.2 边界选区……96
4.5.3 平滑选区……97
4.5.4 扩展选区……97
4.5.5 收缩选区……97
4.5.6 羽化选区……97
应用案例——为人物打造简易妆容……98
4.5.7 反向选区……99
4.5.8 扩大选取与选取相似……99
4.6 编辑选区……100
4.6.1 变换选区……100
应用案例——为花朵添加露珠……100
4.6.2 为选区描边……101
4.6.3 隐藏和显示选区……102
4.7 存储和载入选区……103
4.7.1 使用存储命令存储选区……103
4.7.2 使用通道保存选区……104
4.7.3 使用路径保存选区……104
4.7.4 使用“载入选区”命令……104
4.7.5 将通道作为选区载入……105
4.7.6 将路径载入选区……105
应用案例——存储选区制作霓虹灯字体……105
4.7.7 将图层载入选区……107
4.8 新建 3D 凸出……107
4.9 专家支招……107
4.9.1 将图层载入选区的常用方法……107
4.10 总结扩展……107
4.10.1 本章小结……108
4.10.2 举一反三——制作美食新品宣传广告……108
第 5 章 颜色的选择及应用……109



5.1 颜色的基本概念……109
5.1.1 色彩属性……109
5.1.2 色彩模式……109
5.2 图像色彩模式的转换……112
5.2.1 RGB 和 CMYK 模式的转换……112
5.2.2 位图模式和灰度模式的转换……112
应用案例——将位图模式转换为灰度模式……112
应用案例——灰度模式转换为位图模式……114
5.2.3 应用案例——灰度模式转换为双色调模式……114
5.2.4 索引色模式转换……115
5.2.5 Lab 模式的转换……117
5.2.6 16 位 / 通道……117
5.3 色域和溢色……117
5.3.1 色域……117
5.3.2 溢色……118
5.3.3 使用色域警告……118
应用案例——使用色域警告校验颜色……118
5.4 选择颜色……118
5.4.1 前景色和背景色……118
5.4.2 “信息”面板……119
应用案例——“信息”面板在调节图片时的数值信息提示……119
5.4.3 使用“颜色取样器工具”……121
应用案例——使用“颜色取样器工具”吸取颜色……121
5.4.4 使用“拾色器”对话框……122
5.4.5 使用“颜色库”对话框……122
5.4.6 使用“吸管工具”选取颜色……123
5.4.7 使用“颜色”面板……123
5.4.8 使用“色板”面板……125
5.5 填充颜色……125
5.5.1 使用“填充”命令……125
应用案例——为图片填充边框……126
5.5.2 使用“内容识别”填充……126
应用案例——使用“内容识别”填充……126
5.5.3 使用“图案”填充……127
应用案例——使用图案填充……127
5.5.4 使用“历史记录”填充……128
应用案例——使用“历史记录”填充……128
5.5.5 使用“油漆桶工具”……129
应用案例——使用“油漆桶工具”为图片填充颜色……129
5.5.6 使用“渐变工具”……130
应用案例——载入外部渐变制作按钮……132
5.6 色彩管理……133
5.6.1 色彩设置……133
5.6.2 指定配置文件……134
5.6.3 转为配置文件……134
5.7 专家支招……135
5.7.1 了解网页安全色……135
5.7.2 印刷中色彩的选择……135
5.7.3 网页中正确使用索引色……135
5.8 总结扩展……136
5.8.1 本章小结……136
5.8.2 举一反三——制作宽带上网海报……136
第 6 章 绘制图像操作……137



6.1 基本绘画工具……137
6.1.1 画笔工具……137
6.1.2 铅笔工具……139
应用案例——为图像替换颜色……140
6.1.3 混合器画笔工具……140
6.1.4 应用案例——使用“混合器画笔”绘制印象派画像……141
6.2 设置画笔的基本样式……141
6.2.1 预设画笔工具……141
6.2.2 自定义画笔笔触……143
应用案例——自定义画笔笔触……143
6.2.3 设置混合模式……144
应用案例——使用“画笔工具”改变人物唇彩……145
6.3 “画笔”面板……146
6.3.1 “画笔”面板简介……146
6.3.2 设置画笔基本参数……147
应用案例——使用“画笔工具”绘制虚线……148
6.3.3 形状动态……148
6.3.4 散布……149
6.3.5 纹理……150
6.3.6 双重画笔……151
6.3.7 颜色动态……151

6.3.8 传递 …… 152
6.3.9 画笔笔势 …… 152
6.3.10 其他选项 …… 153
应用案例——为图像添加繁星光晕效果 …… 153
6.4 特殊笔刷笔尖形态 …… 154
6.4.1 硬笔刷笔尖 …… 154
6.4.2 侵蚀笔尖 …… 154
6.4.3 喷枪笔尖 …… 154
6.5 使用画笔预览 …… 155
6.6 专家支招 …… 156
6.6.1 使用“画笔工具”描边路径 …… 156
6.6.2 如何保存常用的画笔 …… 156
6.7 总结扩展 …… 156
6.7.1 本章小结 …… 156
6.7.2 举一反三——制作浪漫相册 …… 157
第 7 章 图像的修饰与润色 …… 158





7.1 “仿制源”面板 …… 158
7.2 复制图像 …… 159
7.2.1 仿制图章工具 …… 159
应用案例——使用“仿制图章工具”去除图像中的人物 … 159
7.2.2 图案图章工具 …… 160
应用案例——自定义图案绘制图像 …… 161
7.3 修复图像 …… 162
7.3.1 污点修复画笔工具 …… 162
应用案例——使用“污点修复画笔工具”去除脸部黑点 … 163
7.3.2 修复画笔工具 …… 163
应用案例——使用“修复画笔工具”去除皮肤黑痣 …… 164
7.3.3 修补工具 …… 164
应用案例——使用“修补工具”去除人物脸部细纹 …… 165
7.3.4 内容感知移动工具 …… 165
应用案例——使用“内容感知移动工具”更改人物位置 … 166
7.3.5 红眼工具 …… 167
应用案例——使用“红眼工具”修复红眼 …… 167
7.3.6 历史记录画笔工具 …… 168
应用案例——使用“历史记录画笔工具”实现面部磨皮 … 168
7.3.7 历史记录艺术画笔工具 …… 168
应用案例——使用“历史记录艺术画笔工具”制作图像 …… 169
7.4 修饰图像 …… 169
7.4.1 模糊工具 …… 169
7.4.2 锐化工具 …… 170
7.4.3 涂抹工具 …… 170
应用案例——使用“修饰工具”对图像进行修饰 …… 170
7.5 润色图像 …… 171
7.5.1 减淡工具 …… 171
7.5.2 加深工具 …… 172
7.5.3 海绵工具 …… 172
应用案例——对图像进行润色 …… 172
7.6 擦除图像 …… 173
7.6.1 橡皮擦工具 …… 173
应用案例——巧妙运用“橡皮擦工具”擦除图像中的文字 174
7.6.2 背景橡皮擦工具 …… 174
应用案例——使用“背景橡皮擦工具”擦除图像背景 …… 174
7.6.3 橡皮擦工具 …… 175
应用案例——使用“魔术橡皮擦工具”擦除图像背景 …… 175
7.7 使用“渐隐” …… 176
应用案例——使用“渐隐”实现逼真皮肤修图 …… 176
7.8 专家支招 …… 177
7.8.1 结合“创建选区工具”使用“修补工具” …… 177
7.9 总结扩展 …… 177
7.9.1 本章小结 …… 177
7.9.2 举一反三——使用“修补工具”复制图像 …… 177
第 8 章 路径与矢量工具 …… 179





8.1 认识路径和锚点 …… 179
8.2 绘制自由路径 …… 180
8.2.1 认识“钢笔工具” …… 180
8.2.2 应用案例——使用“钢笔工具”绘制直线 …… 182
8.2.3 应用案例——使用“钢笔工具”绘制曲线 …… 183
8.2.4 应用案例——使用“钢笔工具”绘制转角曲线 …… 183
8.2.5 自由钢笔工具和磁性钢笔工具 …… 184
8.3 选择与编辑路径 …… 185
8.3.1 选择与移动锚点、路径 …… 185
8.3.2 添加与删除锚点 …… 186
8.3.3 转换锚点类型 …… 186
8.3.4 调整路径形状 …… 187
8.3.5 路径的变换操作 …… 187
8.3.6 输出路径 …… 188
应用案例——输出路径 …… 188
8.4 “路径”面板 …… 189
8.4.1 认识“路径”面板 …… 189
8.4.2 工作路径和路径 …… 190
8.4.3 创建新路径 …… 191
8.4.4 选择和隐藏路径 …… 191
8.4.5 复制和删除路径 …… 192
8.4.6 路径与选区的相互转换 …… 192
应用案例——使用“钢笔工具”抠出图像 …… 193
8.4.7 填充路径 …… 193
8.4.8 应用案例——描边路径制作浪漫心形 …… 194
8.5 使用“形状工具” …… 197
8.5.1 矩形工具 …… 197
8.5.2 圆角矩形工具 …… 198
8.5.3 椭圆工具 …… 198
8.5.4 多边形工具 …… 198
8.5.5 直线工具 …… 199
8.5.6 自定形状工具 …… 200
应用案例——定义自定形状 …… 201
8.5.7 应用案例——载入外部形状库 …… 202
8.6 编辑形状图层 …… 202
8.7 专家支招 …… 203
8.7.1 “钢笔工具”的妙用 …… 203
8.8 总结扩展 …… 203
8.8.1 本章小结 …… 204
8.8.2 举一反三——设计制作店庆宣传页 …… 204

第 9 章　图层的基本操作 …… 205



9.1 图层概述 …… 205
9.1.1 什么是图层 …… 205
9.1.2 “图层”面板 …… 206
9.2 图层的类型 …… 207
9.2.1 文字图层 …… 207
9.2.2 调整图层 …… 207
应用案例——建立曲线调整图层提亮图像 …… 208
9.2.3 背景图层 …… 208
9.2.4 形状图层 …… 209
9.2.5 填充图层 …… 209
应用案例——为图像填充图案制作抽丝效果 …… 210
9.2.6 3D 图层 …… 210
9.2.7 视频图层 …… 211
9.3 创建图层 …… 211
9.3.1 在“图层”面板中创建新图层 …… 211
9.3.2 使用命令创建新图层 …… 211
应用案例——通过拷贝图层突出主题 …… 212
9.3.3 创建“背景”图层 …… 213
9.3.4 将“背景”图层转换为普通图层 …… 213
9.4 选择图层 …… 213
9.4.1 选择所有的图层 …… 214
9.4.2 选择链接图层 …… 214
9.4.3 取消选择图层 …… 214
9.4.4 使用图层滤镜选择图层 …… 215
9.4.5 查找图层 …… 216
9.5 编辑图层 …… 216
9.5.1 移动、复制和删除图层 …… 216
9.5.2 调整图层的叠放顺序 …… 217
9.5.3 锁定图层 …… 218
9.5.4 链接图层 …… 219
9.5.5 栅格化图层 …… 219
9.5.6 自动对齐图层 …… 220
应用案例——使用“自动对齐图层”命令拼合图像 …… 221
9.5.7 自动混合图层 …… 221
应用案例——使用“自动混合图层”命令合成图像 …… 222
9.6 合并图层 …… 223
9.6.1 合并多个图层或组 …… 223
9.6.2 向下合并图层 …… 223
9.6.3 合并可见图层 …… 224
9.6.4 拼合图像 …… 224
9.6.5 3D 图层与 2D 图层的拼合 …… 224
9.7 盖印图层 …… 224
9.7.1 盖印单个图层 …… 225
9.7.2 不包括背景图层的盖印 …… 225
9.7.3 包括背景图层的盖印 …… 225
9.7.4 盖印可见图层 …… 225
9.7.5 盖印图层组 …… 225
9.8 使用图层组 …… 226
9.8.1 创建图层组 …… 226
9.8.2 将图层移入或移出图层组 …… 226
9.8.3 取消图层组 …… 227
9.9 使用“图层复合”面板 …… 227
应用案例——使用“图层复合”在同一文件中展示多种效果 …… 228
9.10 专家支招 …… 230
9.10.1 合理管理图层 …… 230
9.10.2 使用中性色填充图层 …… 230
9.11 总结扩展 …… 230
9.11.1 本章小结 …… 230
9.11.2 举一反三——三折页的设计 …… 231

第 10 章　图层的高级操作 …… 232



10.1 设置图层的混合效果 …… 232
10.1.1 图层的“不透明度” …… 232
10.1.2 图层和图层组的“混合模式” …… 233
应用案例——使用混合模式辅助照片上色 …… 235
10.1.3 设置“混合选项” …… 235
10.2 设置图层的混合效果 …… 238
10.2.1 添加图层样式 …… 238
10.2.2 斜面和浮雕 …… 240
应用案例——为图像添加浮雕效果 …… 242
10.2.3 描边 …… 243
应用案例——为文字添加描边效果 …… 243
10.2.4 内阴影 …… 244
应用案例——为文字添加内阴影效果 …… 244
10.2.5 内发光与外发光 …… 245
应用案例——为文字添加外发光效果 …… 246
10.2.6 光泽 …… 246
应用案例——为背景添加光泽效果 …… 246
10.2.7 颜色叠加 …… 247
10.2.8 渐变叠加 …… 247
10.2.9 图案叠加 …… 247
10.2.10 投影 …… 248
应用案例——为文字添加投影效果 …… 249
10.2.11 应用案例——文字特效 …… 249
10.3 编辑图层样式 …… 251
10.3.1 显示与隐藏效果 …… 251
10.3.2 修改效果 …… 251
10.3.3 复制与粘贴图层样式 …… 252
10.3.4 清除图层样式 …… 252
10.3.5 使用“全局光” …… 253
10.3.6 使用“等高线” …… 253
10.4 使用“样式”面板 …… 254
10.4.1 认识“样式”面板 …… 254
10.4.2 创建样式 …… 254
10.4.3 删除样式 …… 255
10.4.4 存储样式库 …… 255
10.4.5 载入样式库 …… 255
10.5 填充和调整图层 …… 256
10.5.1 纯色填充图层 …… 256
应用案例——纯色填充图层 …… 256
10.5.2 渐变填充图层 …… 257
应用案例——为图层填充渐变加深效果 …… 257
10.5.3 图案填充图层 …… 258
应用案例——为人物添加纹身 …… 258
10.5.4 “调整”面板 …… 259
应用案例——创建调整图层调整图像亮度 / 对比度 …… 259

10.6 智能对象 …… 260
10.6.1 什么是智能对象 …… 260
10.6.2 创建智能对象 …… 261
应用案例——将图层转换为智能对象 …… 261
10.6.3 编辑智能对象 …… 261
10.6.4 应用案例——创建链接的智能对象 …… 262
10.6.5 创建非链接的智能对象 …… 262
10.6.6 替换智能对象内容 …… 263
10.6.7 导出智能对象内容 …… 263
10.6.8 图像堆栈模式 …… 263
应用案例——使用图像堆栈调亮人物肤色 …… 264
应用案例——合并相同背景图像 …… 265
10.7 使用智能滤镜 …… 266
10.7.1 什么是智能滤镜 …… 266
10.7.2 应用案例——使用智能滤镜制作蜡笔画 …… 267
10.7.3 编辑智能滤镜 …… 267
应用案例——修改智能滤镜 …… 267
10.7.4 智能滤镜的其他操作 …… 268
应用案例——遮盖智能滤镜 …… 268
10.8 修边 …… 269
应用案例——使用去边命令提高抠图合成效果 …… 270
10.9 专家支招 …… 271
10.9.1 使用图层样式的误区 …… 271
10.9.2 为“背景”图层添加蒙版 …… 271
10.10 总结扩展 …… 271
10.10.1 本章小结 …… 271
10.10.2 举一反三——利用“图层样式”制作水滴效果 …… 272

第 11 章 蒙版的应用 …… 273





11.1 认识蒙版 …… 273
11.1.1 蒙版简介及分类 …… 273
11.1.2 蒙版“属性”面板 …… 274
11.2 图层蒙版 …… 275
11.2.1 认识图层蒙版 …… 275
11.2.2 应用案例——使用画笔工具和渐变填充创建图层蒙版 …… 276
11.2.3 快速蒙版 …… 278
11.2.4 应用案例——使用选区创建图层蒙版 …… 278
11.2.5 应用案例——创建调整图层蒙版 …… 280
11.2.6 滤镜蒙版 …… 281
应用案例——创建滤镜蒙版 …… 281
11.2.7 应用案例——运用图像创建图层蒙版 …… 282
11.3 矢量蒙版 …… 283
11.3.1 应用案例——创建矢量蒙版 …… 283
11.3.2 应用案例——编辑变换矢量蒙版 …… 284
11.3.3 应用案例——向矢量蒙版中添加形状 …… 285
11.3.4 应用案例——为矢量蒙版添加样式 …… 286
11.3.5 应用案例——将矢量蒙版转换为图层蒙版 …… 287
11.4 剪贴蒙版 …… 287
11.4.1 认识剪贴蒙版 …… 287
11.4.2 应用案例——使用剪贴蒙版制作镜中人 …… 288
11.4.3 设置剪贴蒙版的不透明度 …… 288
11.4.4 设置剪贴蒙版的混合模式 …… 289
11.4.5 将图层加入或移出剪贴蒙版组 …… 290
11.4.6 释放剪贴蒙版 …… 290
11.5 蒙版在设计中的应用 …… 290
11.5.1 应用案例——拼接图像 …… 290
11.5.2 应用案例——替换局部图像 …… 291
11.5.3 应用案例——调整图像影调 …… 293
11.6 专家支招 …… 295
11.6.1 移动和复制图层蒙版 …… 295
11.6.2 链接和取消链接蒙版 …… 295
11.7 总结扩展 …… 295
11.7.1 本章小结 …… 295
11.7.2 举一反三——创意合成童话公主 …… 296

第 12 章 调整图像色彩 …… 297





12.1 查看图像色彩 …… 297
12.1.1 “直方图”面板 …… 297
12.1.2 识别“直方图”面板信息 …… 298
12.2 自动调整图像色彩 …… 301
12.2.1 使用“自动色调”增强图像清晰度 …… 301
应用案例——使用“自动色调”增强图像清晰度 …… 301
12.2.2 使用“自动对比度”增强照片对比度 …… 301
应用案例——使用“自动对比度”增强照片对比度 …… 301
12.2.3 使用“自动颜色”校正图像颜色 …… 301
应用案例——使用“自动颜色”校正图像颜色 …… 302
12.3 图像色彩的特殊调整 …… 302
12.3.1 “反相”命令 …… 302
12.3.2 “色调均化”命令 …… 302
12.3.3 “阈值”命令 …… 303
12.3.4 “色调分离”命令 …… 303
12.3.5 颜色查找 …… 304
应用案例——使用“颜色查找”实现月光效果 …… 304
12.4 自定义调整图像色彩 …… 304
12.4.1 “色阶”命令 …… 304
应用案例——调整照片清晰度 …… 306
12.4.2 “曲线”命令 …… 307
应用案例——使用“曲线”命令调整图像 …… 310
12.4.3 “色彩平衡”命令 …… 311
应用案例——使用“色彩平衡”丰富图像颜色 …… 312
12.4.4 “亮度 / 对比度”命令 …… 313
应用案例——使用“亮度 / 对比度”增强图像细节 …… 313
12.4.5 “色相 / 饱和度”命令 …… 314
12.4.6 “自然饱和度”命令 …… 316
12.4.7 “匹配颜色”命令 …… 316
应用案例——使用“匹配颜色”制作暖调图像 …… 317
12.4.8 “替换颜色”命令 …… 318
应用案例——使用“替换颜色”更改照片色调 …… 318
12.4.9 “可选颜色”命令 …… 319
12.4.10 “通道混合器”命令 …… 320
应用案例——制作雪景效果 …… 320
12.4.11 “渐变映射”命令 …… 322
12.4.12 “照片滤镜”命令 …… 322
12.4.13 “阴影 / 高光”命令 …… 323
应用案例——使用“阴影 / 高光”命令修正逆光照片 …… 324
12.4.14 “曝光度”命令 …… 325
12.4.15 “变化”命令 …… 325
12.4.16 “HDR 色调”命令 …… 327
12.5 调整图像为灰度 …… 329

12.5.1 使用“去色”命令 …… 329
12.5.2 使用“黑白”命令 …… 329
12.6 专家支招 …… 331
12.6.1 合理使用“调整”面板 …… 331
12.7 总结扩展 …… 331
12.7.1 本章小结 …… 332
12.7.2 举一反三——打造照片怀旧效果 …… 332

## 第 13 章 通道的应用 …… 333



13.1 认识通道 …… 333
13.1.1 “通道”面板 …… 333
13.1.2 通道的功能 …… 334
13.2 通道的分类 …… 334
13.2.1 颜色通道 …… 334
13.2.2 Alpha 通道 …… 335
13.2.3 专色通道和复合通道 …… 335
13.3 创建通道 …… 335
13.3.1 选择并查看通道内容 …… 335
13.3.2 创建 Alpha 通道 …… 336
13.3.3 应用案例——使用“贴入”命令创建通道 …… 337
13.3.4 同时显示 Alpha 通道和图像 …… 338
13.3.5 应用案例——创建专色通道 …… 338
13.3.6 复制、删除与重命名 …… 339
13.3.7 应用案例——分离通道创建灰度图像 …… 340
13.3.8 应用案例——合并通道创建彩色图像 …… 340
13.3.9 将通道中的图像粘贴到图层 …… 341
13.3.10 将图层中的图像粘贴到通道 …… 341
13.4 “应用图像”命令 …… 342
13.4.1 “应用图像”对话框 …… 342
13.4.2 应用案例——使用“应用图像”命令增加图像细节 …… 343
13.5 “计算”命令 …… 344
13.5.1 应用案例——使用“计算”命令更改人物肤色 …… 344
13.6 通道的应用 …… 345
13.6.1 应用案例——使用 Lab 通道创建图像明快颜色 …… 345
13.6.2 应用案例——降低高光 …… 346
13.6.3 应用案例——消除红眼 …… 348
13.6.4 应用案例——抠出人物毛发 …… 349
13.6.5 应用案例——抠出半透明图像 …… 351
13.6.6 应用案例——制作黑白照片 …… 352
13.6.7 应用案例——改变图像色调 …… 354
13.6.8 应用案例——使用 Lab 模式锐化图像 …… 354
13.7 选区、蒙版和通道的关系 …… 355
13.7.1 选区与快速蒙版的关系 …… 355
13.7.2 选区与图层蒙版的关系 …… 356
13.7.3 选区与 Alpha 通道的关系 …… 356
13.7.4 通道与快速蒙版的关系 …… 356
13.7.5 通道与图层蒙版的关系 …… 357
13.8 专家支招 …… 357
13.8.1 通道功能总结 …… 357
13.8.2 快速创建复杂选区 …… 357
13.9 总结扩展 …… 357
13.9.1 本章小结 …… 358
13.9.2 举一反三——使用通道制作图像折痕效果 …… 358

## 第 14 章 PhotoShop CS6 中文字的处理 …… 359



14.1 输入文字 …… 359
14.1.1 认识文字工具 …… 359
14.1.2 输入横排文字 …… 359
应用案例——制作美丽的绿草字 …… 360
14.1.3 输入直排文字 …… 363
14.1.4 输入段落文字 …… 364
应用案例——输入段落文字 …… 364
14.1.5 点文本与段落文本的相互转换 …… 365
14.2 选择文本 …… 365
14.2.1 选择全部文本 …… 365
14.2.2 选择部分文本 …… 366
14.3 使用“文本工具”选项栏 …… 367
14.3.1 切换文本取向 …… 367
14.3.2 设置字体系列 …… 368
14.3.3 设置字体样式 …… 369
14.3.4 设置字体大小 …… 369
应用案例——打造青春活泼的照片 …… 370
14.3.5 消除锯齿 …… 371
14.3.6 文本对齐方式 …… 372
14.4 设置字符和段落属性 …… 372
14.4.1 “字符”面板 …… 372
应用案例——制作广告宣传页 …… 375
14.4.2 “段落”面板 …… 376
14.4.3 “字符样式”面板和“段落样式”面板 …… 378
应用案例——新建并应用字符样式 …… 379
14.5 创建路径文字 …… 380
14.5.1 创建沿路径排列文字 …… 380
14.5.2 移动与翻转路径文字 …… 381
14.5.3 编辑文字路径 …… 381
应用案例——制作有趣的光影文字 …… 382
14.6 变形文字 …… 384
14.6.1 创建变形文字 …… 384
14.6.2 变形选项设置 …… 385
14.6.3 重置变形与取消变形 …… 386
14.7 编辑文字 …… 386
14.7.1 载入文字选区 …… 386
14.7.2 将文字转换为路径 …… 387
14.7.3 将文字转换为形状 …… 387
14.7.4 拼写检查 …… 388
14.7.5 查找与替换 …… 389
14.8 “文字”菜单 …… 389
14.8.1 Open Type …… 390
14.8.2 凸出为 3D …… 390
14.8.3 栅格化文字图层 …… 390
14.8.4 字体预览大小 …… 390
14.8.5 语言选项 …… 390
14.8.6 更新所有文字图层 …… 391
14.8.7 替换所有欠缺字体 …… 391
14.8.8 粘贴 Lorem Ipsum …… 391
14.9 专家支招 …… 391
14.9.1 如何获得并安装文字字体 …… 391
14.9.2 如何制作花式文字 …… 391

14.10 总结扩展 …… 392
14.10.1 本章小结 …… 392
14.10.2 举一反三——制作几何文字 …… 392
第 15 章 动作与自动化操作 …… 393



15.1 认识“动作”面板 …… 393
15.1.1 应用预设动作 …… 394
应用案例——应用预设动作制作四分色 …… 394
15.1.2 创建与播放动作 …… 394
应用案例——创建温暖色调动作 …… 395
15.1.3 编辑动作 …… 396
15.1.4 存储与载入动作 …… 397
15.2 动作的编辑修改 …… 398
15.2.1 插入菜单项目 …… 398
应用案例——动作的修改 …… 398
15.2.2 插入停止语句 …… 399
应用案例——运用插入停止语句 …… 399
15.2.3 设置播放动作的方式 …… 400
15.2.4 再次记录动作 …… 401
应用案例——动作再次记录 …… 401
15.2.5 插入路径 …… 402
15.2.6 播放动作时更改设置 …… 402
15.2.7 在动作中排除 …… 403
15.3 自动批处理图像 …… 403
15.3.1 批处理 …… 403
15.3.2 快捷批处理 …… 405
应用案例——使用快捷批处理 …… 405
15.3.3 批处理图像 …… 406
应用案例——批处理图像 …… 406
15.4 PDF 演示文稿 …… 407
应用案例——制作 PDF 演示文稿 …… 408
15.5 联系表 II …… 409
应用案例——使用“联系表 II”制作婚纱展示 …… 410
15.6 使用 HDR …… 410
15.6.1 HDR 色调 …… 411
15.6.2 合并到 HDR Pro …… 411
应用案例——使用“合并到 HDR Pro”渲染图像 …… 412
15.7 使用 Photoshopmerge …… 413
应用案例——自动拼接全景照片 …… 414
15.8 条件模式更改 …… 414
应用案例——使用“条件模式更改”修改图像模式 …… 415
15.9 限制图像 …… 415
应用案例——限制图像尺寸 …… 415
15.10 使用脚本 …… 416
15.10.1 使用“图像处理器”转换文件 …… 416
15.10.2 拼合所有蒙版和图层效果 …… 417
15.10.3 脚本事件管理器 …… 417
15.10.4 将文件载入堆栈 …… 418
15.10.5 使用脚本创建图像堆栈 …… 418
15.10.6 载入多个 DICMOM 文件 …… 418
15.10.7 浏览 Adobe JavaScript 文件 …… 418
15.11 数据驱动图形 …… 418
15.11.1 定义变量 …… 419
15.11.2 定义数据组 …… 419
15.11.3 预览并应用数据组 …… 419
15.11.4 导入与导出数据组 …… 420
15.11.5 应用案例——使用数据驱动图形创建不同图像 …… 420
15.12 专家支招 …… 420
15.12.1 如何提高批处理的性能 …… 421
15.12.2 “批处理”命令的存储问题 …… 421
15.13 总结扩展 …… 421
15.13.1 本章小结 …… 421
15.13.2 举一反三——使用动作和批处理修改照片大小 …… 421
第 16 章 使用 3D 功能 …… 423



16.1 3D 功能简介 …… 423
16.2 新建 3D 图层 …… 423
16.2.1 从文件新建 3D 图层 …… 424
16.2.2 合并 3D 图层 …… 424
16.2.3 将 3D 图层转换为 2D 图层 …… 425
16.2.4 将 3D 图层转换为智能图层 …… 425
16.3 使用凸出创建 3D 图层 …… 425
16.3.1 从所选图层新建 3D 凸出 …… 425
16.3.2 从所选路径新建 3D 凸出 …… 425
16.3.3 从当前选区新建 3D 凸出 …… 426
16.3.4 文本凸出为 3D …… 426
16.3.5 拆分凸出 …… 426
16.4 凸出模型网格的编辑 …… 426
16.4.1 编辑凸出 3D 模型网格 …… 426
应用案例——创建 3D 罗马柱网格 …… 427
16.4.2 变形凸出 3D 模型 …… 429
应用案例——创建 3D 冰激凌网格 …… 429
16.4.3 编辑凸出 3D 模型盖子 …… 430
16.4.4 坐标 …… 430
16.4.5 3D 约束 …… 431
16.4.6 添加约束的来源 …… 431
16.5 从图层新建网格 …… 432
16.5.1 创建 3D 明信片 …… 432
应用案例——创建 3D 明信片 …… 432
16.5.2 创建 3D 网格预设 …… 433
应用案例——创建网格制作逼真地球 …… 433
16.5.3 创建深度映射 …… 434
应用案例——深度映射制作三维网格球体模型 …… 434
16.5.4 创建 3D 体积 …… 435
16.6 3D 模式和视图的操作 …… 435
16.6.1 使用 3D 轴 …… 436
16.6.2 应用案例——对新建 3D 图层执行操作 …… 437
16.6.3 显示隐藏 3D 辅助对象 …… 438
16.6.4 使用 3D 副视图 …… 439
16.6.5 3D 轴副视图 …… 440
应用案例——创建自定义视图 …… 440
16.6.6 将对象贴紧地面 …… 441
16.7 使用“3D”面板 …… 441
16.7.1 使用“3D”面板创建 3D 对象 …… 441
16.7.2 “3D”面板和“属性”面板 …… 441
16.7.3 设置 3D 环境 …… 442
16.7.4 设置 3D 相机 …… 442

16.7.5 设置 3D 材质 …… 442
应用案例——制作金属质感立体字 …… 443
16.7.6 设置纹理映射 …… 445
应用案例——为立方体添加纹理映射 …… 445
16.7.7 材质拖放工具 …… 446
16.7.8 编辑纹理 …… 446
应用案例——设置重复纹理 …… 447
16.7.9 创建重复纹理的拼贴 …… 447
应用案例——设置使用重复纹理 …… 447
16.7.10 设置 3D 光源 …… 448
16.7.11 添加 / 删除 3D 光源 …… 449
16.8 3D 绘画 …… 449
16.8.1 显示 / 隐藏多边形 …… 450
16.8.2 选择可绘画区域 …… 450
16.8.3 设置 3D 绘画衰减角度 …… 451
16.8.4 在目标纹理上绘画 …… 451
16.8.5 重新参数化 …… 451
16.8.6 创建绘图叠加 …… 451
应用案例——使用绘图叠加为帽子上色 …… 452
16.8.7 从 3D 图层生成路径 …… 453
16.8.8 使用当前画笔素描 …… 453
16.8.9 获得更多内容 …… 453
16.9 渲 染 …… 454
16.10 存储和导出 3D 文件 …… 455
16.10.1 导出 3D 图层 …… 455
16.10.2 存储 3D 文件 …… 456
16.11 专家支招 …… 456
16.11.1 关于 2D 图层和 3D 图层的操作 …… 456
16.11.2 关于 3D 动画的制作 …… 456
16.12 总结扩展 …… 456
16.12.1 本章小结 …… 456
16.12.2 举一反三——制作炫彩光环效果 …… 457
第 17 章 Web 图形、动画和视频 …… 458



17.1 创建切片 …… 458
17.1.1 切片的类型 …… 458
17.1.2 创建翻转图像 …… 458
应用案例——创建翻转图像 …… 459
17.1.3 使用“切片工具”创建切片 …… 459
应用案例——使用“切片工具”创建切片 …… 459
17.1.4 基于参考线创建切片 …… 460
应用案例——基于参考线创建切片 …… 460
17.1.5 基于图层创建切片 …… 460
应用案例——基于图层创建切片 …… 461
17.2 编辑切片 …… 461
17.2.1 选择、移动与调整切片 …… 461
应用案例——选择单个和多个切片 …… 462
应用案例——划分切片 …… 463
17.2.2 组合与删除切片 …… 464
17.2.3 转换为用户切片 …… 465
17.2.4 设置切片选项 …… 465
应用案例——为切片添加超链接 …… 466
17.3 优化 Web 图像 …… 467
17.3.1 Web 安全颜色 …… 467
17.3.2 优化 Web 图像 …… 467
应用案例——优化 Web 图像 …… 469
17.3.3 输出 Web 图像 …… 470
17.3.4 导出到 Zoomify …… 470
17.4 创建动画 …… 471
17.4.1 帧模式“时间轴”面板 …… 471
应用案例——使用帧“动画”面板制作下雪场景 …… 472
17.4.2 过渡动画和反向帧 …… 473
应用案例——制作文字淡入淡出动画 …… 473
17.4.3 更改动画中图层属性 …… 475
17.5 视频功能 …… 475
17.5.1 视频图层 …… 476
17.5.2 视频模式“时间轴”面板 …… 476
17.6 创建视频图层 …… 477
17.6.1 创建视频图层 …… 477
应用案例——新建空白视频图层 …… 478
17.6.2 将视频帧导入图层 …… 478
应用案例——将视频帧导入图层 …… 478
17.6.3 应用案例——设置视频图层制作片头 …… 479
17.6.4 导入图像序列 …… 480
应用案例——导入图像序列制作光影效果 …… 480
17.6.5 置入视频和图像序列 …… 481
应用案例——置入图像序列制作悲哀天使 …… 481
17.7 编辑视频图层 …… 482
应用案例——添加样式增强视频光效 …… 482
17.7.1 视频持续时间和速度 …… 484
17.7.2 设置视频动感 …… 484
17.7.3 使用和编辑洋葱皮 …… 485
17.7.4 拆分视频 …… 485
17.7.5 添加转场效果 …… 486
17.7.6 在视频图层中恢复帧 …… 486
17.7.7 在视频图层中重新载入素材 …… 486
17.7.8 在视频图层中替换素材 …… 487
17.7.9 像素长度比校正 …… 487
17.7.10 解释素材 …… 487
17.7.11 保存和渲染视频文件 …… 488
17.8 添加音频 …… 489
17.8.1 添加音频文件 …… 489
17.8.2 编辑音频 …… 489
17.9 专家支招 …… 490
17.9.1 什么是视频安全区 …… 490
17.9.2 什么是视频和图像序列中的 Alpha 通道 …… 490
17.10 总结扩展 …… 490
17.10.1 本章小结 …… 490
17.10.2 举一反三——制作美容类网站页面 …… 490
第 18 章 使用神奇的滤镜 …… 492



18.1 认识滤镜 …… 492
18.1.1 滤镜的种类 …… 492
18.1.2 滤镜的使用方法 …… 493
18.1.3 滤镜的使用规则 …… 493
18.1.4 重复使用滤镜 …… 494
18.2 滤镜库 …… 495
应用案例——使用滤镜库制作水彩画效果 …… 496

18.3 镜头校正 …… 497
应用案例——校正鱼眼镜头图像 …… 498
应用案例——垂直透视校正图像 …… 499
18.4 液化 …… 499
应用案例——使用“液化”滤镜制作可爱娃娃 …… 502
18.5 消失点 …… 502
应用案例——使用“消失点”滤镜制作桥面 …… 503
18.6 自适应广角 …… 504
应用案例——使用“自适应广角”滤镜校正图像 …… 505
18.7 油画 …… 505
18.8 风格化 …… 506
18.8.1 查找边缘 …… 507
18.8.2 等高线 …… 507
18.8.3 风 …… 507
18.8.4 浮雕效果 …… 507
18.8.5 扩散 …… 507
18.8.6 拼贴 …… 508
18.8.7 曝光过度 …… 508
18.8.8 凸出 …… 508
18.9 模糊 …… 509
18.9.1 场景模糊 …… 509
应用案例——使用“场景模糊”滤镜制作景深摄影效果 …… 510
18.9.2 光圈模糊 …… 511
18.9.3 倾斜偏移 …… 512
18.9.4 表面模糊 …… 512
18.9.5 动感模糊 …… 513
18.9.6 方框模糊 …… 513
18.9.7 高斯模糊 …… 513
18.9.8 模糊 / 进一步模糊 …… 513
18.9.9 径向模糊 …… 514
18.9.10 镜头模糊 …… 514
18.9.11 平均模糊 …… 515
18.9.12 特殊模糊 …… 515
18.9.13 形状模糊 …… 515
18.10 扭曲 …… 516
18.10.1 波浪 …… 516
18.10.2 波纹 …… 516
18.10.3 极坐标 …… 517
18.10.4 挤压 …… 517
18.10.5 切变 …… 517
18.10.6 球面化 …… 518
18.10.7 水波 …… 518
18.10.8 旋转扭曲 …… 518
18.10.9 置换 …… 519
应用案例——使用“置换”滤镜制作褶皱图像 …… 519
18.11 锐化 …… 521
18.11.1 USM 锐化 …… 521
18.11.2 锐化 / 进一步锐化 …… 521
18.11.3 锐化边缘 …… 522
18.11.4 智能锐化 …… 522
18.12 视频 …… 523
18.12.1 NTSC 颜色 …… 523
18.12.2 逐行 …… 523
18.13 像素化 …… 523
18.13.1 彩块化 …… 523
18.13.2 彩色半调 …… 523
18.13.3 点状化 …… 524
应用案例——使用“点状化”滤镜制作大雪图像效果 …… 524
18.13.4 晶格化 …… 525
18.13.5 马赛克 …… 525
18.13.6 碎片 …… 525
18.13.7 铜板雕刻 …… 525
18.14 渲染 …… 526
18.14.1 分层云彩 …… 526
18.14.2 光照效果 …… 526
18.14.3 镜头光晕 …… 528
18.14.4 纤维 …… 528
18.14.5 云彩 …… 528
应用案例——使用“云彩”滤镜制作烟雾效果 …… 529
18.15 杂色 …… 529
18.15.1 减少杂色 …… 529
18.15.2 蒙尘与划痕 …… 530
18.15.3 去斑 …… 530
18.15.4 添加杂色 …… 531
18.15.5 中间值 …… 531
18.16 其他 …… 532
18.16.1 高反差保留 …… 532
18.16.2 位移 …… 532
18.16.3 自定 …… 533
18.16.4 最大值 / 最小值 …… 533
18.17 Digimarc …… 534
18.18 外挂滤镜 …… 534
18.18.1 了解外挂滤镜 …… 534
18.18.2 安装外挂滤镜 …… 535
应用案例——安装外挂磨皮滤镜 …… 536
应用案例——使用磨皮滤镜去除面部雀斑 …… 536
18.19 专家支招 …… 537
18.19.1 如何对 CMYK 图像使用滤镜 …… 537
18.19.2 关于智能滤镜的使用 …… 537
18.20 总结扩展 …… 537
18.20.1 本章小结 …… 537
18.20.2 举一反三——使用滤镜制作 DM 宣传单 …… 537
第 19 章 分析、打印与输出 …… 539



19.1 “分析”命令 …… 539
19.1.1 设置测量比例 …… 539
19.1.2 选择数据点 …… 540
19.1.3 创建测量比例标记 …… 541
19.1.4 编辑测量比例标记 …… 541
19.1.5 标尺工具 …… 542
应用案例——使用“标尺工具”测量地平线角度 …… 542
19.1.6 对图像中的对象计数 …… 543
应用案例——对图像中的项目手动计数 …… 544
19.1.7 应用案例——使用选区自动计数 …… 544
19.1.8 “测量记录”面板 …… 545
19.2 图像打印 …… 546
19.2.1 设置页面 …… 546
19.2.2 设置打印选项 …… 547
19.2.3 打印 …… 550
19.3 输出图像 …… 551

19.3.1 印刷输出 …… 551
19.3.2 网络输出 …… 551
19.3.3 多媒体输出 …… 552
19.4 陷印 …… 552
19.5 专家支招 …… 553
19.5.1 如何设置打印的分辨率 …… 553
19.5.2 如何根据应用选择纸张 …… 553
19.6 总结扩展 …… 553
19.6.1 本章小结 …… 553
19.6.2 举一反三——制作楼盘海报 …… 553
第 20 章 Photoshop 视觉特效应用 …… 555



20.1 视觉特效应用——长颈鹿熨烫衣服 …… 555
20.1.1 设计分析 …… 555
20.1.2 制作步骤 …… 555
20.2 视觉特效应用——冰封的恶魔 …… 561
20.2.1 设计分析 …… 562
20.2.2 制作步骤 …… 562
第 21 章 PhotoShop 数码照片应用案例 …… 568



21.1 数码照片修片——人物面部细致磨皮 …… 568
21.1.1 设计分析 …… 568
21.1.2 制作步骤 …… 568
21.2 数码照片调色——打造梦幻蓝色婚纱照 …… 570
21.2.1 设计分析 …… 570
21.2.2 制作步骤 …… 570
21.3 数码照片合成——空灵的深林女巫 …… 572
21.3.1 设计分析 …… 572
21.3.2 制作步骤 …… 573
第 22 章 Photoshop 平面设计商业应用案例 …… 577



22.1 字体设计应用——制作斑驳的古铜文字 …… 577
22.1.1 设计分析 …… 577
22.1.2 制作步骤 …… 577
22.2 平面设计应用——制作通信服务海报 …… 580
22.2.1 设计分析 …… 580
22.2.2 制作步骤 …… 580
22.3 平面设计应用——制作杂志封面 …… 587
22.3.1 设计分析 …… 587
22.3.2 制作步骤 …… 587
第 23 章 Photoshop 网页设计应用案例 …… 591



23.1 网页设计应用——制作网页按钮 …… 591
23.1.1 设计分析 …… 591
23.1.2 制作步骤 …… 591
23.2 网页设计应用——制作餐饮类网站 …… 593
23.2.1 设计分析 …… 593
23.2.2 制作步骤 …… 593

联系方式

咨询电话：（010）88254160 88254161-67
服务网址：http://www.fecit.com.cn http://www.fecit.net
技术答疑邮箱：support@fecit.com.cn
售后服务 QQ 号：support@fecit.com.cn

# 第1章　熟悉Photoshop CS6

本章主要对Photoshop CS6的应用领域以及软件的安装与卸载、界面的组成、首选项设置、基本操作，及该软件的新增功能做详细的讲解。

**本章学习重点**



第 5 页
了解软件的安装与启动方法



第 7 页
全面了解 CS6 软件新增的功能



第 14 页
了解 CS6 软件的操作界面



第 26 页
熟练使用预设工作区

## 1.1 关于Adobe Photoshop

Adobe公司成立于1982年，公司总部位于美国加州圣何塞市，其公司产品涉及图形设计、图像制作、数码摄影、网页设计和电子文档等诸多领域。公司的产品除了众所周知的Photoshop以外，还包括了多媒体动画制作软件Flash、专业排版软件InDesign、电子文档软件Acrobat、插画大师Illustrator以及影视编辑软件Premiere等。

Adobe Photoshop是一款图像编辑软件，主要用于处理位图图像，可以完成图像的格式和模式的转换，能够实现对图像的色彩调整，新版本的Photoshop甚至可以完成对3D对象的贴图绘制和视频的优化编辑。目前最新的版本为Adobe Photoshop CS6。

## 1.2 Photoshop的行业应用

Photoshop作为图像处理软件，应用非常广泛，不论是与平面广告设计、数码照片处理还是与网页设计等领域，都有着密切的联系，在各行各业中都发挥着不可替代的重要作用。

### 1.2.1 平面广告设计

平面设计是Photoshop应用最为广泛的领域之一，无论是用户正在阅读的图书封面，还是大街上看到的招帖、海报，这些具有丰富图像的平面印刷品，基本上都需要Photoshop软件对图像进行处理，如图1-1所示。




图1-1 平面设计

## 1.2.2 数码照片

由于数码照相机的普及，数码拍摄成为当今的主流拍摄方式，越来越多的人开始尝试使用Photoshop对一些效果不满意的数码照片进行处理，从而达到自己满意的效果。

Photoshop作为强大的图像处理软件，可以完成从照片的扫描与输入，到校色、图像修正，再到分色输出等一系列专业化的工作。不论是照片的色彩与色调的调整，还是图像的创造性合成，在Photoshop中都可以找到最佳的解决方法，如图1-2所示。



图1-2 数码照片

## 1.2.3 网页设计

Photoshop在网页设计上也发挥着重要的作用。通过该软件设计制作网页页面（如图1-3所示），再将设计制作好的页面通过Dreamweaver网页软件进行处理，便可以创建互动的网站。在Photoshop中制作设计的页面不仅可以被网页制作软件使用，还可以使用Photoshop输出为网页和动画。

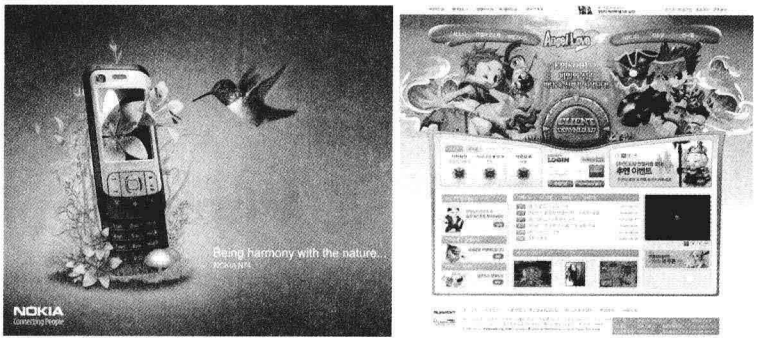
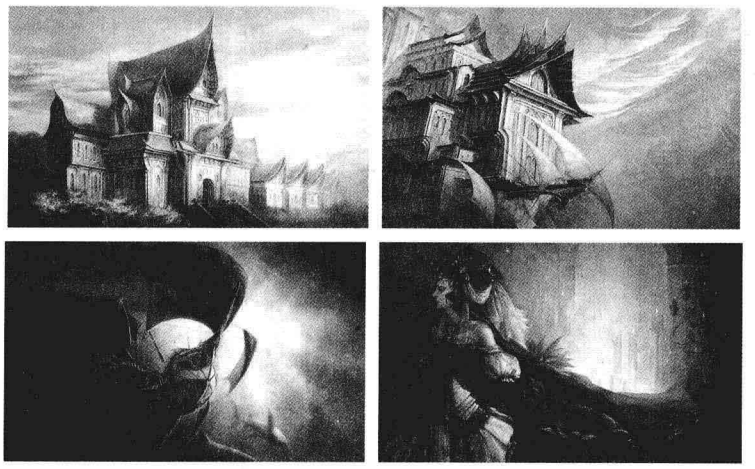


图1-3 网页设计

## 1.2.4 插画设计

电脑插画已成为最具有时代特色的世界表达艺术之一。由于Photoshop具有良好的绘画与调色功能，许多插画设计制作者往往使用铅笔绘制草稿，然后用Photoshop填色的方法来绘制插画，如图1-4所示。


图1-4 插画设计

### 1.2.5 效果图后期调整

在建筑效果图中包括许多三维场景时，人物与配景包括场景的颜色常常需要在Photoshop中添加并调整，这样不仅节省了渲染的时间，也增强了画面的美感，如图1-5所示。

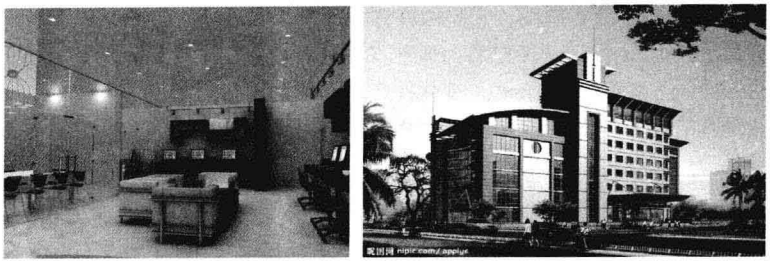


图1-5 效果图后期调整

### 1.2.6 界面设计

界面设计是一个新兴的领域，已经受到越来越多的软件企业及开发者的重视，在当前还没有用于做界面设计的专业软件，因此绝大多数设计者使用的都是Photoshop。使用Photoshop的渐变、图层样式和滤镜等功能，可以制作出各种真实的质感和特效，如图1-6所示。




图1-6 界面设计

### 1.2.7 艺术文字

Photoshop可以轻松地制作出各种形式的文字。利用Photoshop可以使文字发生各种各样的变化，并利用这些艺术化处理后的文字为图像增加效果，如图1-7所示。

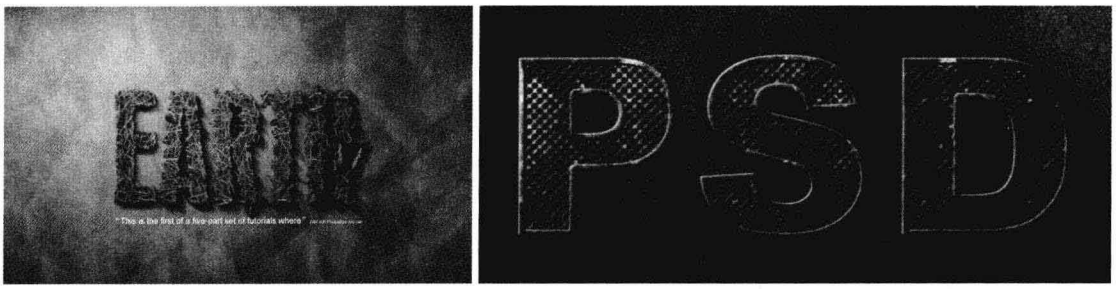



图1-7 艺术文字

## 1.3 数字化图像基础

计算机的数字化图像分为两种类型，即位图和矢量图。两种类型各有优缺点，应用的领域也各有不同。处理位图的软件最有名的就是Photoshop。处理矢量图的软件包括两种：一种是图形绘制软件，例如Illustrator；另一种是排版软件，例如Coreldraw。Adobe公司的Flash软件也是一款矢量软件。

## 1.3.1 位图图像

位图也称为点阵图，它是由许许多多的点组成的，这些点被称为像素。位图图像可以表现丰富的色彩变化并产生逼真的效果，很容易在不同软件之间交换使用，但它在保存图像时需要记录每一个像素的色彩信息，所以占用的存储空间较大，在进行旋转或缩放时会产生锯齿，如图1-8所示。

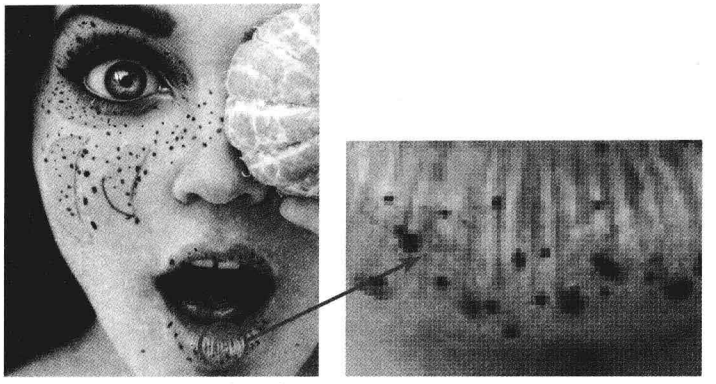


图1-8 位图图像及其放大效果

## 1.3.2 矢量图像

矢量图通过数学的向量方式来进行计算，使用这种方式记录的文件所占用的存储空间很小。由于它与分辨率无关，所以在进行旋转、缩放等操作时，可以保持对象光滑无锯齿，如图1-9所示。

矢量图的缺点是图像色彩变化较少，颜色过渡不自然，并且绘制出的图像也不是很逼真。但其体积小、可任意缩放的特点也使其广泛应用在动画制作和广告设计中。

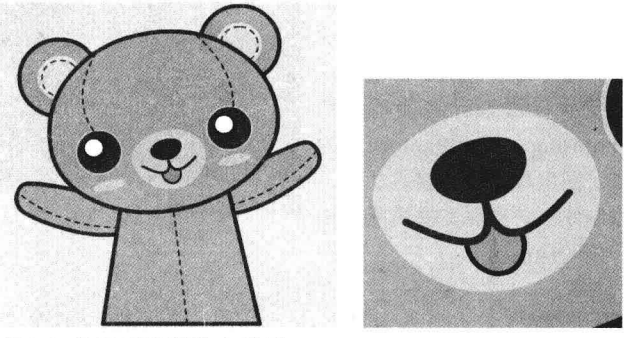


图1-9 矢量图及其放大效果

## 1.3.3 分辨率

图像的清晰度和其本身的分辨率有直接关系。分辨率是指单位尺寸内图像中像素点的多少，像素点个数越多分辨率越高，相反则越低。同理，分辨率高的图片，图像越细致，质量就较高，分辨率低的图片质量就相对低些。如图1- 10所示为同一照片分辨率分别设置为72像素和300像素时的效果。

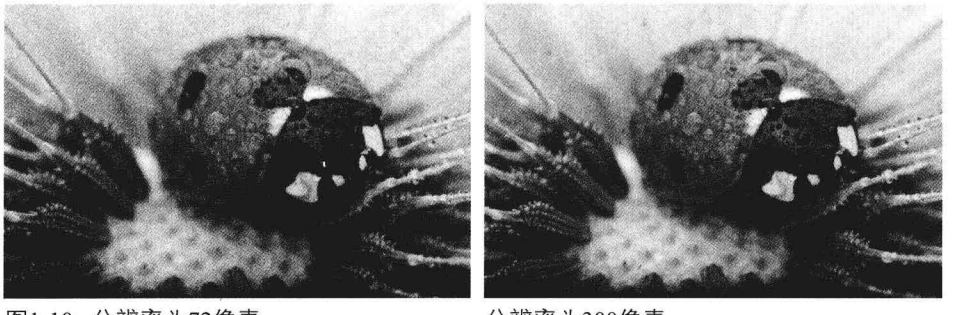


图1-10 分辨率为72像素　　分辨率为300像素

不同行业对图像分辨率的要求也不尽相同。例如，用于在显示器上显示的图像分辨率只需达到72dpi即可；如果要将图像用打印机打印出来，分辨率最低也要达到150dpi。

*Tips*

显示分辨率是显示器在显示图像时的分辨率，分辨率是用点来衡量的。显示分辨率的数值是指整个显示器所有可视面积上水平像素和垂直像素的数量。

不同分辨率的图像会应用在不同的行业中，下表中列出了相应行业对分辨率的要求。

| 行业 | 分辨率(dpi) | 行业 | 分辨率(dpi) |
|---|---|---|---|
| 喷绘 | 40以上 | 普通印刷 | 250以上 |
| 报纸、杂志 | 120～150 | 数码照片 | 150以上 |
| 网页 | 72 | 高级印刷 | 600以上 |

# 1.4 Photoshop CS6的安装与启动

在使用Photoshop CS6之前先要安装该软件。安装（或卸载）前应关闭系统中当前运行的Adobe相关程序，然后根据提示信息操作，安装时要根据提示信息进行操作。

## 1.4.1 Photoshop CS6的系统要求

| Windows | Mac OS |
|---|---|
| Intel® Pentium® 4 或 AMD Athlon® 64 处理器 | Intel 多核处理器 |
| Microsoft® Windows® XP（带有 Service Pack 3）；Windows Vista® Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise（带有 Service Pack 1，推荐 Service Pack 2）； Windows 7 | Mac OS X 10.5.7 或 10.6 版 |
| 1GB 内存 | 1GB 内存 |
| 1GB 可用硬盘空间用于安装；安装过程中需要额外的可用空间（无法安装在基于闪存的可移动存储设备上） | 2GB 可用硬盘空间用于安装；安装过程中需要额外的可用空间（无法安装在使用区分大小写的文件系统的卷或基于闪存的可移动存储设备上） |
| 1024×768 屏幕（推荐 1280×800），配备符合条件的硬件加速 OpenGL 图形卡、16 位颜色和 256MB VRAM | 1024×768 屏幕（推荐 1280×800），配备符合条件的硬件加速 OpenGL 图形卡、16 位颜色和 256MB VRAM |
| 某些 GPU 加速功能需要 Shader Model 3.0 和 OpenGL 2.0 图形支持 | 某些 GPU 加速功能需要 Shader Model 3.0 和 OpenGL 2.0 图形支持 |
| DVD-ROM 驱动器 | DVD-ROM 驱动器 |
| 多媒体功能需要 QuickTime 7.6.2 软件 | 多媒体功能需要 QuickTime 7.6.2 软件 |
| 在线服务需要宽带 Internet 连接 | 在线服务需要宽带 Internet 连接 |

应用案例

### 1.4.2 安装Photoshop CS6

**源文件：无** **视频：光盘\视频\第1章\安装Photoshop CS6.swf**

STEP 01 将Adobe Photoshop CS6安装光盘放入DVD光驱中，稍等片刻，自动进入“初始化安装程序”界面，如图1-11所示，初始化完成后进入“欢迎”界面，可以选择安装和试用，如图1-12所示。

STEP 02 单击“安装”按钮，进入“Adobe 软件许可协议界面”，如图1-13所示。仔细阅读后，单击“接受”按钮，进入“序列号”界面，如图1-14所示。输入序列号，单击“下一步”按钮。

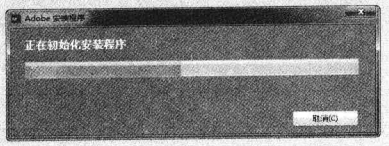



图1-11 “初始化安装程序”界面




图1-12“欢迎使用”界面

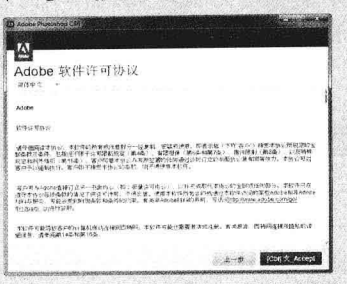



图1-13 “Adobe 软件许可协议”界面

STEP 03 进入“Adobe ID”界面，如果不需要输入ID，则单击“下一步”按钮，进入到“选项”界面，在该界面中勾选要安装的选项，并指定安装的路径，如图1-15所示。单击“安装”按钮，进入“安装”界面，显示安装进度，如图1-16所示。

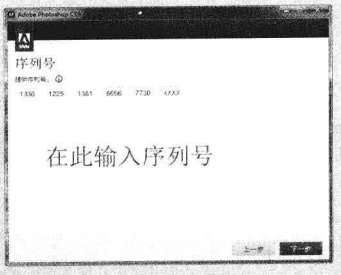



图1-14 “序列号”界面

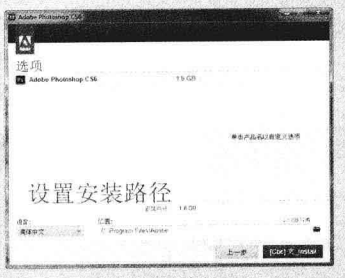



图1-15 “选项”界面

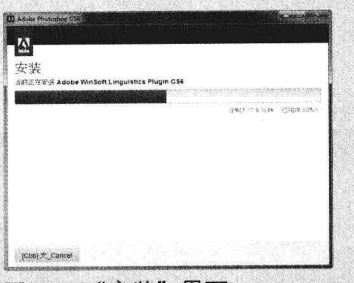



图1-16 “安装”界面

STEP 04 安装完成后，进入“安装完成”界面，显示已安装内容，如图1-17所示。在windows开始菜单中可以看到已成功安装的Photohsop CS6，如图1-18所示。

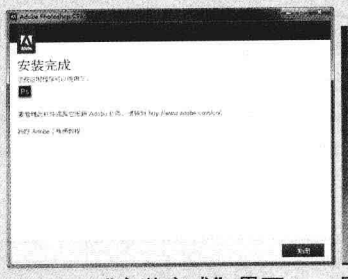



图1-17 “安装完成”界面

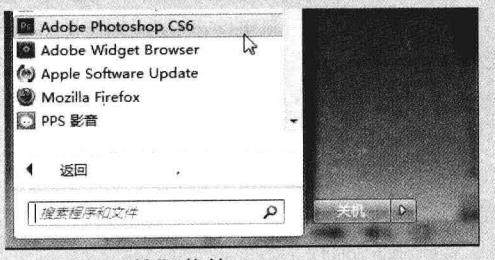



图1-18 “开始”菜单

*Tips*

在“欢迎”界面中，选择“试用”选项则不用输入序列号即可安装，但只能试用 30 天，30 天后需要购买序列号才能继续使用。

## 1.4.3 启动Photoshop CS6

安装完成后，双击该软件的快捷方式（或在“开始”菜单中找到该软件），进入启动界面，如图1-19所示。读取完成后，即可进入到该软件，如图1-20所示。




图1-19 Photoshop 启动界面



图1-20 Photoshop CS6软件界面

## 1.5 Photoshop CS6的新增功能

Photoshop CS6 在继承了CS5版本的基础上，新增很多功能，例如新增的自动存储功能、可变操作界面、重新规划滤镜菜单、新增自适应广角滤镜、新增文本样式和段落样式等。

启动Photoshop CS6之后，在界面的右上角中可以选择“CS6新增功能”选项，如图1-21所示。在这个工作区中，所有新增功能的菜单命令都会以淡蓝色显示，如图1-22所示。

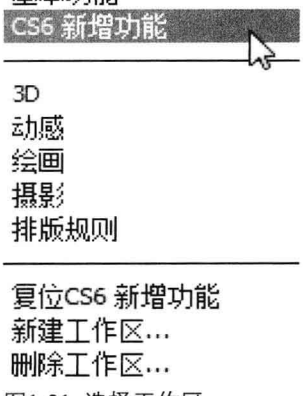



图1-21 选择工作区

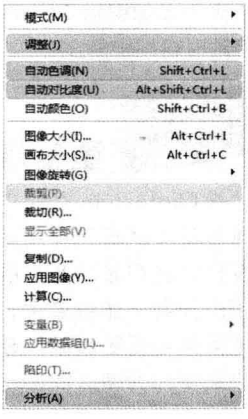



图1-22 新增功能菜单

### 1.5.1 可变操作界面颜色

Photoshop CS6对软件的操作界面提供了更加自由的控制方法，执行“编辑→首选项→界面”命令，在弹出的“首选项”对话框中可以设置界面颜色，共有4种颜色方案供用户选择，如图1-23所示就是选择了第2种颜色的操作界面效果。



图1-23 自定义操作界面颜色

可以通过设置“标准屏幕模式”、“全屏（带菜单）”和“全屏”中的“颜色”和“边界”，获得更具个性的操作界面。

## 1.5.2 自动存储与恢复功能

很多用户在使用Photoshop做图时，常常会由于各种原因无法保存当前工作内容而浪费了很多制作时间。在Photoshop CS6中可以通过在“首选项→文件处理”选项中设置系统自动保存的时间，从而彻底解决了这个问题，如图1-24所示。

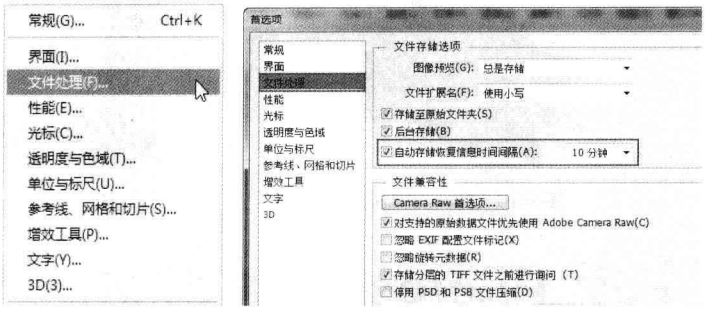
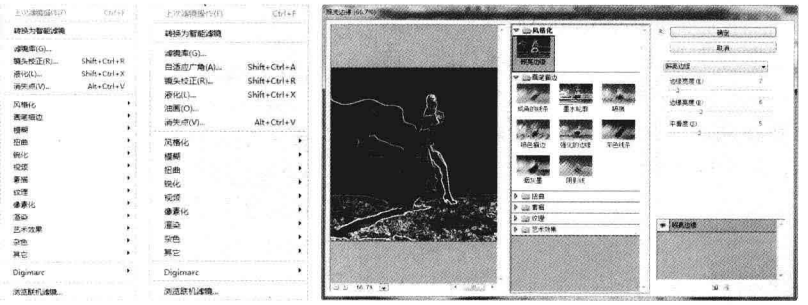



图1-24 设置自动存储时间

当用户设置了自动存储后，如果由于系统原因造成Photoshop意外退出而丢失的图像编辑工作将在下一次软件启动时自动恢复。

## 1.5.3 重新规划滤镜菜单

在Photoshop CS6中对滤镜菜单进行了重新规划设计，将很多同类型的滤镜添加到了滤镜库中，滤镜菜单变得更精简，使用起来更加方便。同时优化了一些滤镜的功能，如“液化”滤镜，添加了更多实用且效果明显的滤镜命令，如图1-25所示。



CS5.1滤镜菜单　CS6滤镜菜单　滤镜库对话框

图1-25 滤镜菜单

## 1.5.4 新增自适应广角和油画滤镜

在Photoshop CS6中新增了一个“自适应广角”滤镜命令，使用这个滤镜可以对图像的视角进行更多的变化调整，如图1-26所示。

关于新增滤镜将在本书的第18章中进行介绍。

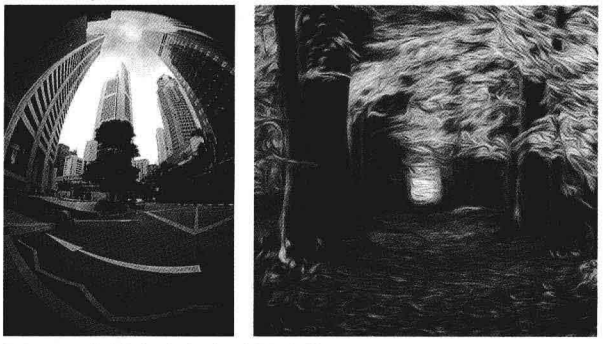


图1-26 自适应广角和油画滤镜

## 1.5.5 场景模糊、光圈模糊和倾斜偏移

新增了3个针对数码摄影图像处理的模糊滤镜：场景模糊、光圈模糊和倾斜偏移。使用这3个滤镜，可以非常容易地将普通照片处理成只有专业相机才能拍摄出来的景深效果，如图1-27所示。

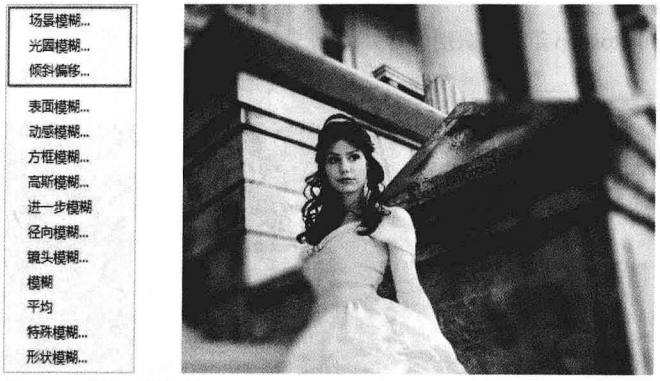



图1-27 景深模糊效果

## 1.5.6 强大的光照滤镜

在Photoshop CS6中整合了3D功能，也将“渲染”滤镜组中的“光照”滤镜应用了3D功能，使得“光照”滤镜更加强大，实现的效果更加逼真，如图1-28所示。

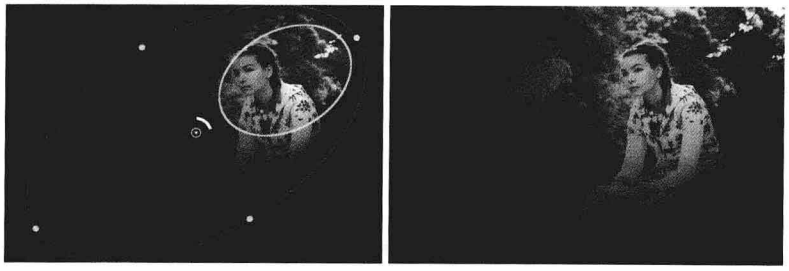


图1-28 光照滤镜效果

## 1.5.7 面部皮肤探测

在使用“选择→色彩范围”命令时，可以勾选“检测人脸”。勾选此功能后可以更加精确地对人物的皮肤进行选择，如图1-29所示。

关于使用“色彩范围”的技巧和方法，将在本书的第4章中介绍。



图1-29 检测人脸功能

## 1.5.8 自动变换时提示宽高

在使用自由变换功能调整图像时，Photoshop CS6新增了提示宽高的功能，可以使操作更加准确，如图1-30所示。

关于图像的变换操作将在本书的第3章中介绍。

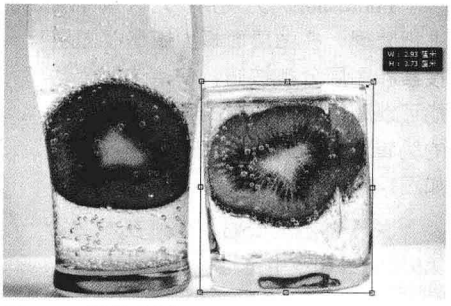


图1-30 操控变形

## 1.5.9 内容感知移动工具

使用“内容感知移动工具”可以随意调整图像中的对象，而不用再担心移动后的位置是什么情况，Photoshop会自动识别内容并填充该位置，如图1-31所示。

关于“内容感知移动工具”将在本书的第7章中进行介绍。

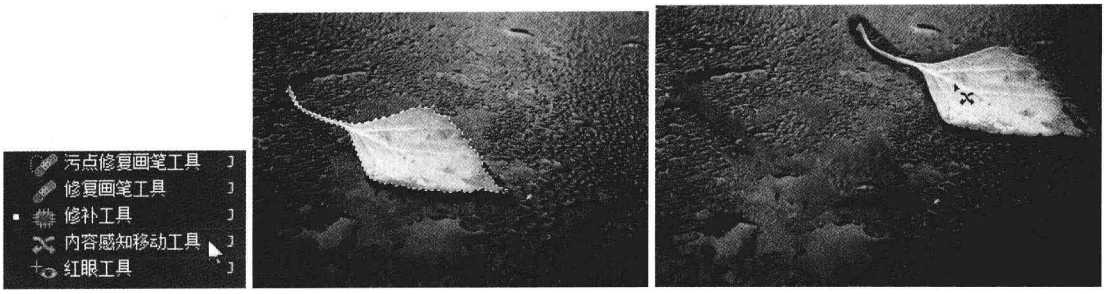



图1-31 内容感知移动工具

## 1.5.10 透视裁剪工具

在Photoshop CS6中新增一个“透视裁剪工具”。使用该工具可以完成拉直图像、裁剪透视图像等操作，将裁剪的功能发挥到了极致。并且提供了实用的裁剪视图样式，可以帮助用户裁剪出符合构图比例的图像，如图1-32所示。

关于裁剪工具的新增功能将在本书的第3章中进行介绍。

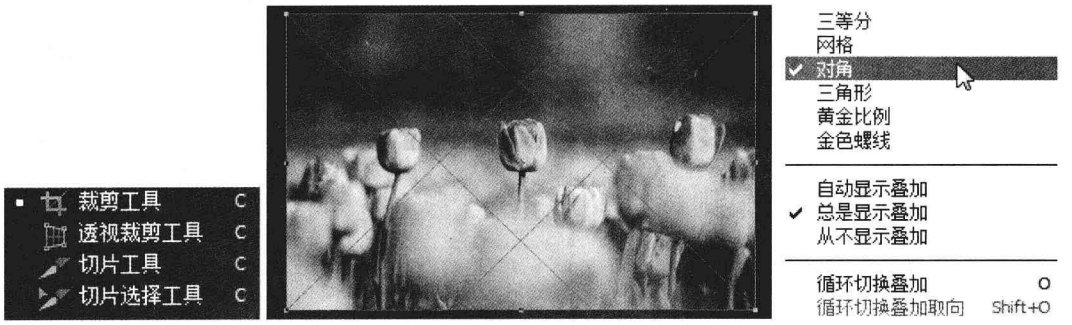



图1-32 透视裁剪工具

## 1.5.11 图层搜索和图层分类

Photoshop为方便用户对大量图层进行管理，在图层面板中新增了图层搜素和图层分类按钮，使用这两个功能可以随时按照图层的类别进行图层的编辑管理，大大提高了工作效率，如图1-33所示。

关于图层的新增功能将在本书的第9章和第10章中进行介绍。




图1-33 图层搜索和图层分类

## 1.5.12 归来的“联系表II”

联系表功能在Photoshop CS6版本中终于回归了。执行“文件→自动→联系表 II”命令即可使用该功能。这是一个非常实用的功能，使用这个功能可以非常容易地创建类似单位联系表一样的文件，如图1-34所示。

关于“联系表II”的功能将在本书的第15章中进行介绍。

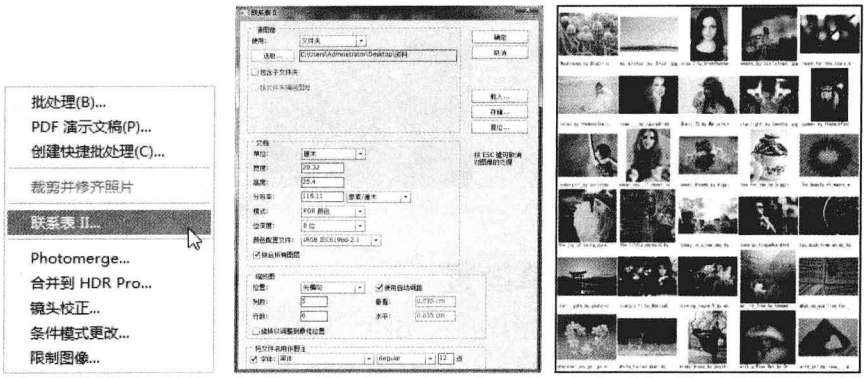



图1-34 联系表 II

## 1.5.13 制作PDF演示文稿

在Photoshop CS6中新增一个自动项目：PDF演示文稿。使用这个功能可以方便快捷地将图像制作成PDF文稿供用户浏览使用，同时也可以将图片合并到已经完成的PDF文稿中，再次生成一个PDF文稿，如图1-35所示。

关于“PDF演示文稿”的功能将在本书的第15章中进行介绍。

## 1.5.14 “颜色查找”调整图层

在Photoshop CS6中新增一个“颜色查找”调整图层，使用该调整图层，可以选择设置摘要文件和设备链接配置文件，而且还可以选择“仿色”调整，如图1-36所示。

关于“颜色查找”调整图层功能将在本书的第10章中进行介绍。

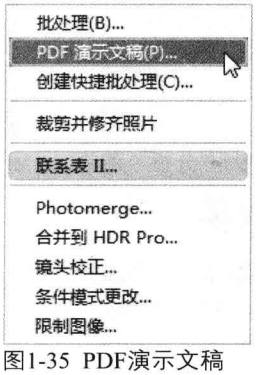



图1-35 PDF演示文稿

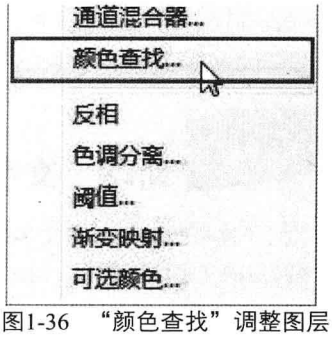



图1-36 “颜色查找”调整图层

## 1.5.15 优化形状图层

在过去版本中创建形状图层，通常会同时创建一个蒙版。在Photoshop CS6中创建形状图层时，不再同时创建蒙版，使用起来更加方便。同时也将矢量图绘制的一些概念引入到Photoshop中，如图1-37所示。

具体内容将在第8章和第9章中进行介绍。

## 1.5.16 整合“图层样式”对话框

在Photoshop CS6中，针对“图层样式”对话框进行了优化。重新排了各个样式的顺序，方便用户选择，如图1-38所示。

具体内容将在第10章中进行介绍。




图1-37 形状图层

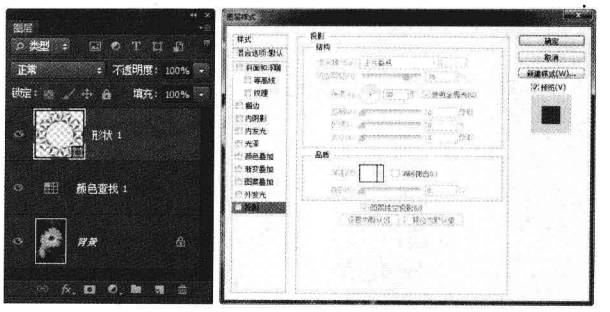


图1-38 图层样式对话框

## 1.5.17 优化“分析”菜单设置

Photoshop CS6版本中的“分析”菜单被排列在“图像”菜单下。如果要使用该功能，可以执行“图像→分析”命令，然后选择需要分析的项目即可，如图1-39所示。

## 1.5.18 调整命令功能增强

关于“分析”菜单的功能将在本书的第19章中进行介绍。

在Photoshop CS6中，针对自动色调和自动对比度进行了功能增强，使处理效果更符合调整要求。增强了“曲线”和“色阶”的自动功能，并为“亮度/对比度”增加了自动功能，如图1-40所示。



图1-39 “分析”菜单

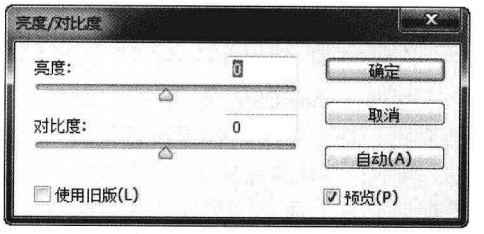



图1-40 “亮度对比度”菜单

## 1.5.19 新增“文字”菜单

为了弥补Photoshop在文字排版方面的弱点，Photoshop CS6中增加了一个单独的文字菜单，并增加了更多实用的文字处理功能，同时优化了“字符”面板的使用。

新增的字符样式和段落样式面板使得在Photoshop中排版变得方便快捷，如图1-41所示。可以将常用的文字版式设置参数保存为字符样式或段落样式，在下次使用时只需要轻轻点击即可完成相同的内容版式。

具体内容将在本书的第14章中进行介绍。




文字菜单　　字符、段落面板　　字符、段落样式面板

图1-41 强大的文字处理功能

## 1.5.20 全新整合的3D功能

针对凸出为3D功能增加了多种凸出方式，其中包括使用选区、路径、文字和图层直接凸出为3D网格的功能。并将3D对象的选择功能赋予3D面板，而将选中对象的参数设置与修改赋予“属性”面板。

在Photoshop CS6中，将CS5版本中的视图工具和3D工具整合成为了3D模式工具，并且增加了3D副视图、3D轴副视图等强大的3D功能，如图1-42所示。

关于3D功能，将在本书的第16章中进行详细介绍。

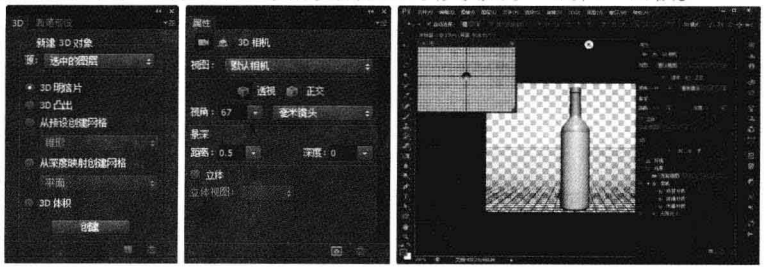



图1-42 整合3D功能

## 1.5.21 新增的“属性”面板

Photoshop CS6中新增一个“属性”面板，用来显示不同对象的参数，如3D对象和调整图层。这使得操作过程更加清晰，也整合了各项功能，方便理解和制作，如图1-43所示。

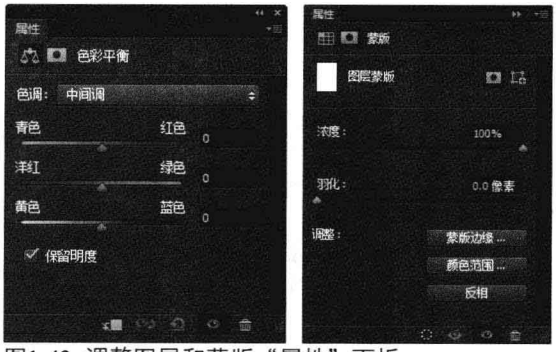



图1-43 调整图层和蒙版“属性”面板




图1-44 绘画工作区

## 1.5.22 实用的工作区

随着Photoshop的发展，功能日益强大，应用的范围也越来越广泛，可以应用在动画、摄影、绘画和排版等方面。为了方便不同用户的使用，Photoshop CS6针对不同的用户提供了不同的工作区，如图1-44所示。

## 1.5.23 “图案”填充“脚本图案”

针对“图案”填充方式，Photoshop CS6中新增了“脚本图案”功能。用户不用再千篇一律地平铺填充图像或选区了，在选择图案填充的同时还可以选择不同的填充方式，如图1-45所示。

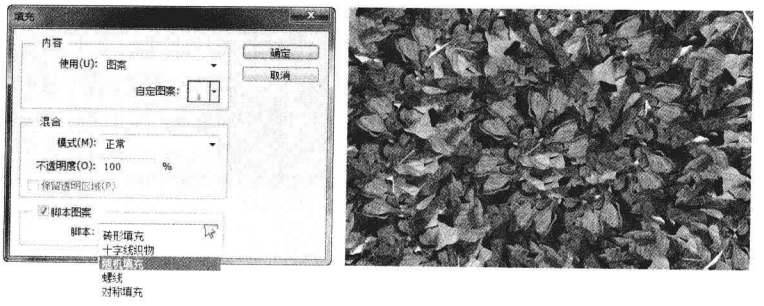



图1-45 脚本图案填充效果

## 1.5.24 新增侵蚀笔尖和喷枪笔尖

在Photoshop CS6中，新增了两种实用的笔刷：侵蚀笔尖和喷枪笔尖（如图1-46所示），同时对笔刷的功能进行了全面的优化和提高，使得在Photoshop中绘图的效果更加丰富。

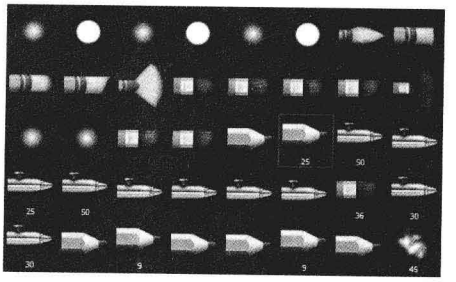


图1-46 新增笔尖

## 1.5.25 整合“动画”面板

在Photohsop CS6中，将“动画”面板更改为“时间轴”面板。在“时间轴”面板中可以使用音轨，为视频添加音轨。将制作帧动画和视频动画整合在一个面板中，并且可以通过单击相关按钮，实现在两种方法间的快速切换。如图1-47所示。

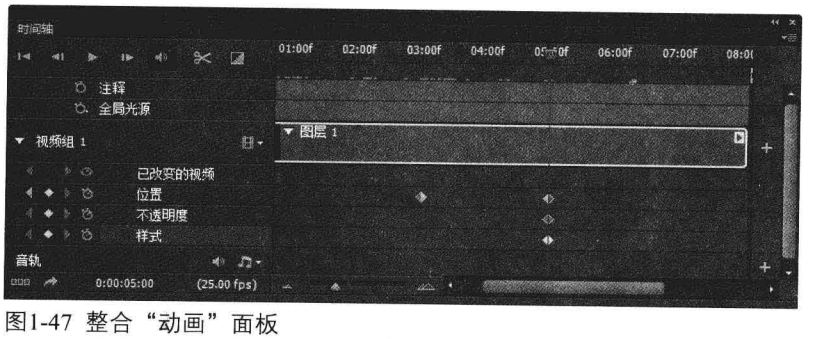



图1-47 整合“动画”面板

# 1.6 Photoshop CS6的操作界面

Photoshop CS6的工作界面进行了许多改进，图像处理区域更加开阔，文档的切换也变得更加快捷，创造了更加方便的工作环境。

启动Photoshop CS6后，出现如图1-48所示工作界面，其中包含文档窗口、菜单栏、工具箱、工具选项栏以及面板等。

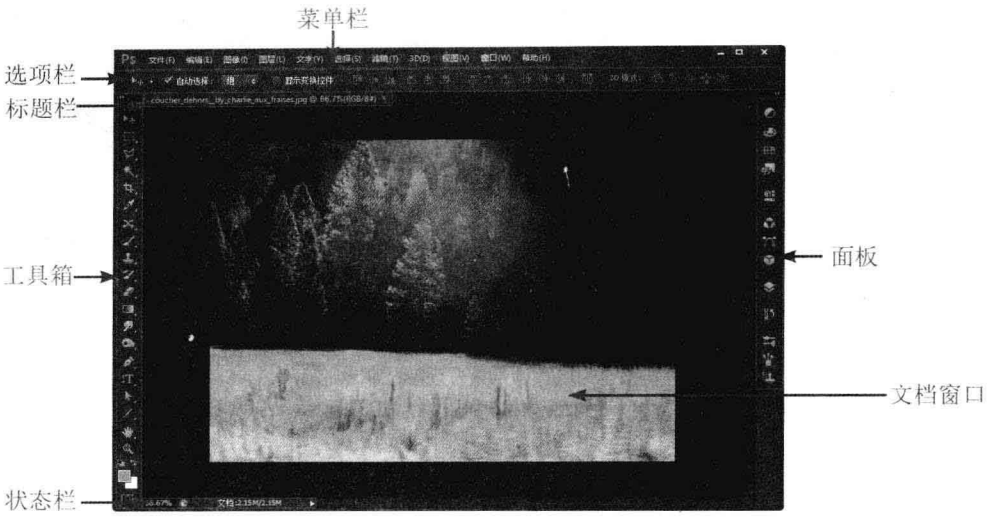



图1-48 Photoshop CS6工作界面

- 菜单栏：单击菜单栏名称可打开菜单，菜单中包含了可执行的各种命令。
- 选项栏：用来设置工具的各种选项，它会随着所选工具的不同而变换内容。
- 标题栏：显示文档名称、文件格式、颜色模式和窗口缩放比例等信息。如果文档中包含多个图层，则标题栏中还会显示当前工作的图层名称。
- 工具箱：包含了各种常用的工具，如选择工具、裁切和切片工具等。
- 文档窗口：即图像显示的区域，用于编辑和修改图像。
- 面板：用于配合图像编辑和Photoshop的功能设置。
- 状态栏：可显示文档大小、文档尺寸、当前工具和窗口缩放比例等信息。

## 1.6.1 菜单栏

Photoshop CS6中包含了11个主菜单，如图1-49所示。Photoshop中几乎所有的命令都按照类别排列在这些菜单中，它们是Photoshop中重要的组成部分。

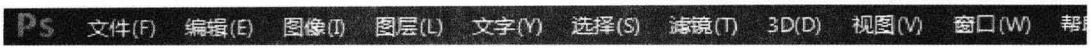



图1-49 菜单栏

- 使用菜单：单击一个菜单名称即可打开该菜单，在菜单中使用分割线区分不同功能的命令，带有黑色三角标记的命令表示还包含扩展菜单，如图1-50所示。

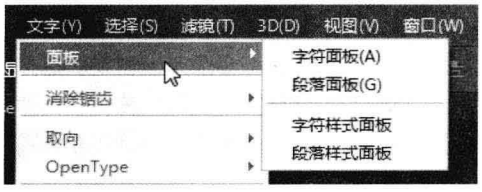



图1-50 打开菜单命令

- 执行菜单中的命令：选择菜单中的一个命令即可执行该命令。
- 快捷键执行命令：如果命令后面带有快捷键，如图1-51所示，则按其对应的快捷键即可快速执行该命令。有些命令后面只提供了字母，如图1-52所示，可先按住【Alt】键再按主菜单的字母键，打开该菜单，然后再按命令后面的字母。




图1-51 命令后面带快捷键

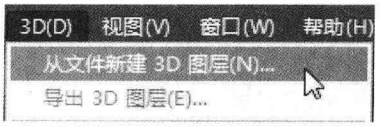



图1-52 命令后面带字母

使用右键快捷菜单：在文档窗口空白处或任一个对象上单击鼠标右键可以显示快捷菜单，在面板上单击鼠标右键也可以显示快捷菜单，如图1-53所示。

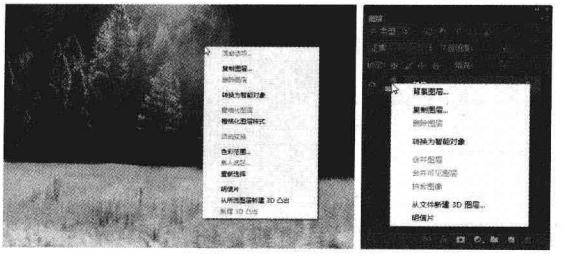


图1-53 使用右键快捷菜单

*Tips* 为什么菜单中有些命令是灰色的？

菜单中的很多命令只有在特定的情况下才能使用。如果某一个菜单命令显示为灰色，则代表该命令在当前状态下不可用。例如CMYK模式下的图片，很多滤镜命令是不可使用的。

如果某一命令名称后带有…符号，表示执行该命令后，将弹出相应的设置对话框。

## 1.6.2 工具选项栏

选项栏是用来设置工具选项的，根据所选工具的不同，选项栏中的内容也不同。例如：选择“矩形选框工具”时，其选项栏如图1-54所示；选择“渐变工具”时，其选项栏如图1-55所示。




图1-54 “矩形选框工具”选项栏




图1-55 “渐变工具”选项栏

使用工具选项栏：在工具选项栏中，可以在特定的文本框中选择选项，或输入不同的参数值，如图1-56所示。




图1-56 “仿制图章工具”选项栏

移动工具选项栏：将光标放置在选项栏左侧，按住鼠标左键可将其拖出，成为浮动的工具选项栏，将光标放置在工具选项栏前面的黑色区域，按住鼠标左键将其拖至菜单栏下，当出现蓝色条时放开鼠标，即可重新放回到原处，如图1-57所示。

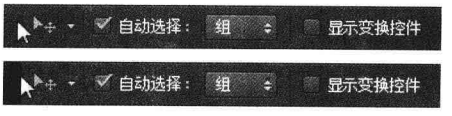



图1-57 移动选项栏位置

显示/隐藏工具选项栏：默认情况下选项栏是显示的，执行“窗口→选项”命令，即可隐藏或显示工具选项栏。

使用工具预设：单击工具图标右侧的三角形按钮，打开工具预设面板，面板中包含了各种工具预设，如图1-58所示。

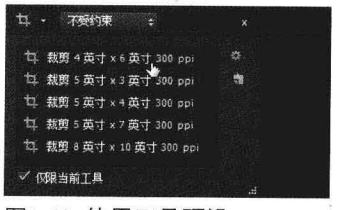



图1-58 使用工具预设

创建工具预设：选择一个工具，然后在工具选项栏中设置选项，单击“新的预设”按钮，就可以基于当前设置的工具创建一个工具预设。

复位工作预设：选择一个工具预设后，以后每次选择该工具时，都会应用该预设。选择面板右上角的三角形按钮，在面板菜单中选择“复位工具”命令，即可复位工具预设，如图1-59所示。

仅限当前工具：勾选此项，将只显示工具箱中所选工具的各种预设；取消选择时，会显示所有工具的预设，如图1-60所示。

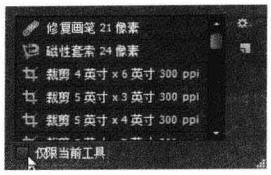




图1-59 复位工作预设 图1-60 仅限当前工具

重命名和删除预设：在一个工具预设上单击右键，可以在打开的快捷菜单中选择重命名或删除工具预设，如图1-61所示。

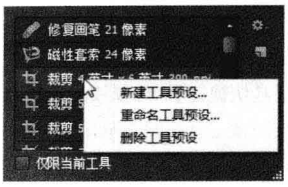



图1-61 重命名和删除预设

## 1.6.3 认识工具箱

Photoshop CS6的工具箱默认位置在工作区的左侧，包含了所有用于创建和编辑图像的工具。单击工具箱顶部的双箭头，可以切换工具箱的显示方式，分为单排显示和双排显示，如图1-62所示。

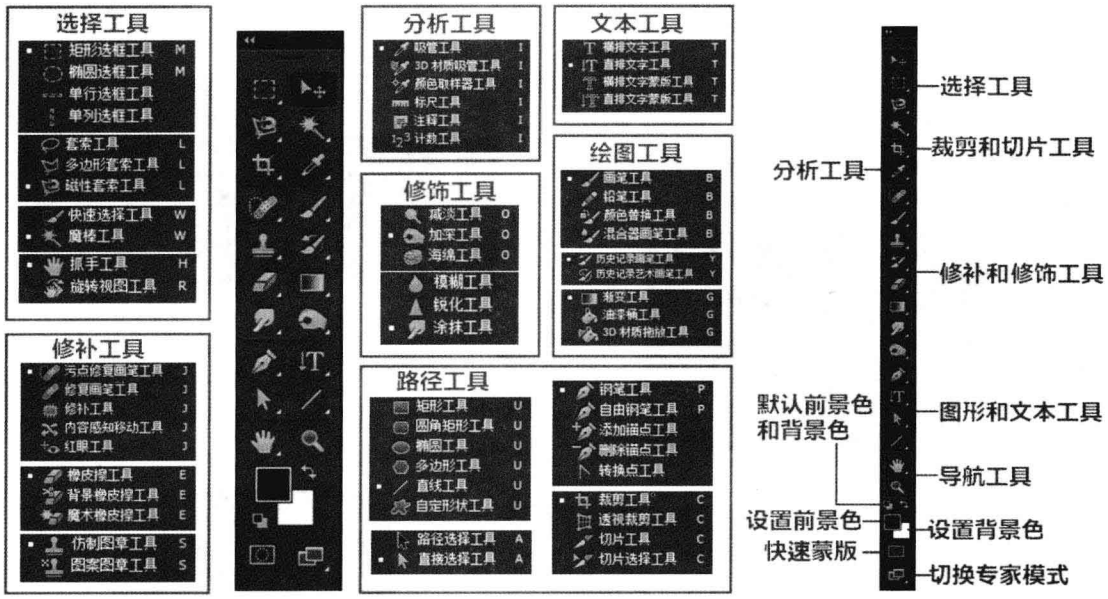



图1-62 工具箱

Photoshop CS6工具箱中提供了65种工具，其中包含了用于创建和编辑图像、图稿、页面元素等工具。由于工具过多，因此一些工具被隐藏起来，工具箱中只显示部分工具，并且按类区分。

移动工具箱：启动Photoshop时，工具箱默认为左侧显示，将光标放在工具箱顶部双箭头下方（如图1-63所示位置），按住鼠标左键拖出，即可放在窗口的任意位置。



图1-63 拖动工具箱

选择工具：单击工具箱中的一个工具按钮，即可选择该工具。右下角有三角图标的工具，表示是一个工具组。在该工具按钮上按住左键（当工具组显示后即可松开左键），或者单击右键，然后选择显示的工具即可，如图1-64所示。

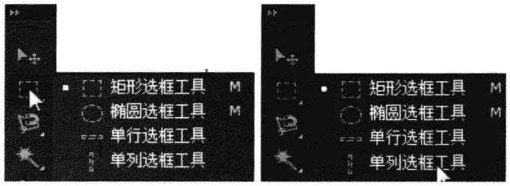



图1-64 选择工具

*Tips* 如何快速选择工具?

将光标停留在工具图标上，即可显示关于该工具的名称及快捷键的提示。通过快捷键可以快速选择工具。

按下【Shift+ 工具快捷键】，可以依次选择隐藏的按钮。按下【Alt】键的同时，在有隐藏工具按钮上单击，也可以依次选择隐藏的按钮。

## 1.6.4 面板

面板是用来设置颜色、工具参数以及执行编辑命令的。Photoshop CS6中包含了26个面板，在“窗口”菜单中可以选择需要的面板将其打开，如图1-65所示。默认情况下，面板以选项卡的形式成组出现，显示在窗口的右侧，如图1-66所示。可根据需要打开、关闭或自由组合面板。




图1-65 面板菜单




图1-66 排列面板

选择面板：一般情况下，为了节省操作空间，常常会将多个面板组合在一起，称为面板组。在面板组中单击任一个面板的名称即可将该面板设置为当前面板，如图1-67所示。

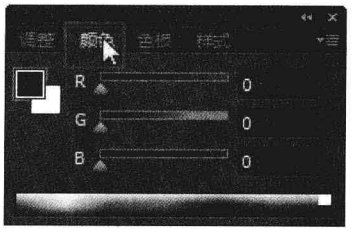



图1-67 选择面板

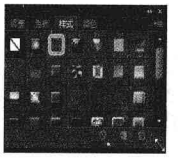
折叠/展开面板：单击面板组右上角的双三角按钮，可将面板折叠为图标，如图1-68所示；拖动面板边界可调整面板组的宽度，单击一个图标即可显示相应的面板，如图1-69所示。






图1-68 折叠面板组　　图1-69 选择面板

调整面板的大小：如果面板右下角有如图1-70所示标记，则拖动该图标可调整面板大小，如图1-71所示。



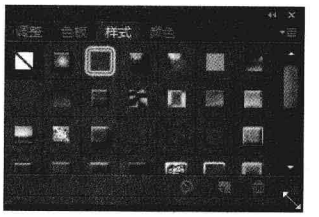



图1-70 面板上的标记　图1-71 调整面板大小

移动面板：将光标放置在面板名称上，按住鼠标左键，将其拖至空白处，即可从面板组中分离出来，成为浮动面板，如图1-72所示。拖动浮动面板的名称，可将其放置在任意位置。

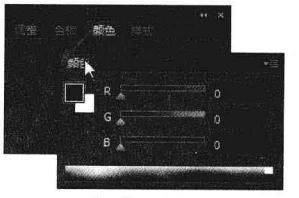



图1-72 拖动面板的位置

组合面板：将鼠标放置一个面板的名称上，按住鼠标左键，拖动到另一个面板的名称位置，当出现蓝色横条时放开鼠标，可将其与目标面板组合，如图1-73所示。

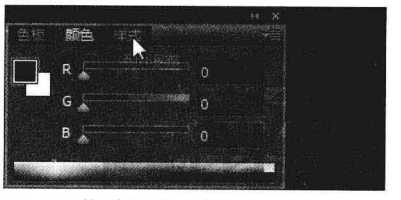



图1-73 拖动组合面板

- 链接面板：将光标放置在面板名称上，按住鼠标左键，将其拖至另一个面板下方，当两个面板的连接处显示为蓝色时放开鼠标，可以将两个面板链接，如图1-74所示。
- 打开面板菜单：单击面板右上角的按钮，可以打开面板菜单，如图1-75所示，面板菜单中包含了当前面板的各种命令。
- 关闭面板：在某一个面板的名称上单击鼠标右键，可以显示一个快捷菜单，选择“关闭”命令，即可关闭该面板，如图1-76所示。选择“关闭选项卡组”命令，即可关闭该面板组。对于浮动面板，则可单击右上角的“关闭”按钮，即可将其关闭。

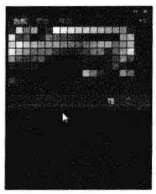


图1-74 链接面板

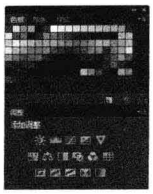



图1-75 打开面板菜单

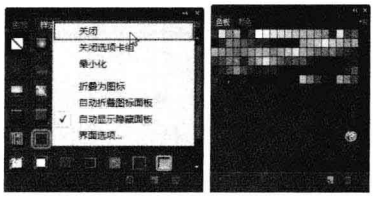



图1-76 关闭面板

*Tips* 为什么打开的面板会自动折叠？

执行“编辑首选项→界面”命令，在弹出的对话框中勾选或取消勾选“自动折叠图标面板”选项，则在 Photoshop 下次启动时就会自动折叠或取消折叠。面板自动折叠对一些能够熟练操作 Photoshop 的用户来说，是一种很方便的设置。

## 1.6.5 图像文档窗口

在Photoshop中每打开一个图像，便会创建一个文档窗口，当同时打开多个图像时，文档窗口就会以选项卡的形式显示，如图1-77所示。

选择文档：单击选项卡上任一个文档的名称，即可将该文档设置为当前操作窗口，如图1-78所示。

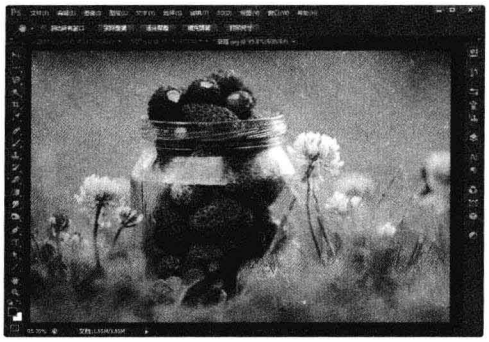


图1-77 打开多个图像



图1-78 单击文档名称

*Tips* 如何在多个文档间快速切换？

除了单击选择文档外，也可以使用快捷键来选择文档，按【Ctrl+Tab】键可以按顺序切换窗口；按【Ctrl+Shift+Tab】键按相反的顺序切换窗口。

*Tips*

当图像数量较多，标题栏中不能显示所有文档时，可以单击标题栏右侧的“双箭头”按钮，在弹出的菜单中选择需要的文档，如图 1-79 所示。



图1-79 选择文档

- 调整文档名称顺序：按住鼠标左键，拖动文档的标题栏，可以调整它在选项卡中的顺序，如图1-80所示。




图1-80 拖动文档名称

- 拖动文档名称：选择一个文档的标题栏，按住鼠标左键从选项卡中拖出，该文档便可成为任意移动位置的浮动窗口，如图1-81所示。将鼠标放置在浮动窗口的标题栏上，按住鼠标左键，拖动至工具选项栏下，当出现蓝框时放开鼠标，该窗口就会放置在选项卡中。

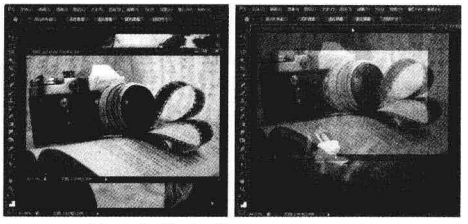


图1-81 拖动文档名称

- 调整窗口大小：拖动窗口的一角，可以调整该窗口的大小，如图1-82所示。



图1-82 调整窗口大小

- 合并窗口：当有多个悬浮窗口要还原到原来位置时，用户可以在标题栏处单击鼠标右键，在弹出菜单中选择“全部合并到此处”命令即可将所有悬浮窗口合并到原来的位置，如图1-83所示。
- 关闭文档：单击标题栏右侧的“关闭”按钮，即可关闭该文档。如果关闭所有文档，在标题栏上单击鼠标右键（标题栏任意位置），在弹出菜单中选择“关闭全部”命令，如图1-84所示。

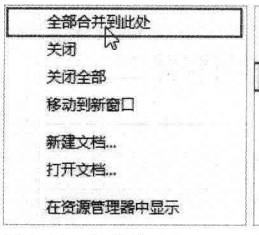



图1-83 合并窗口

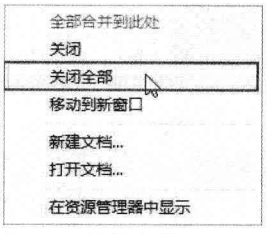



图1-84 关闭全部

*Tips* 如何同时关闭所有打开文档？

要想同时关闭所有 Photoshop 文档，可在按下【Shift】键的同时单击“关闭”按钮。

*Tips* 怎么能快速地修改文档背景颜色？

在文档窗口的空白处单击右键，在弹出的快捷菜单中可以选择或指定不同的背景颜色。

## 1.6.6 状态栏

“状态栏”位于文档的底部，它可以显示文档的缩放比例、文档大小、当前使用的工具等信息，如图1-85所示；在文档信息区域上按住鼠标左键，可以显示图像的宽度、高度、通道等信息，如图1-86所示。在文档信息区域上按【Ctrl】键再按住鼠标左键，可显示图像的拼贴宽度等信息，如图1-87所示。




图1-85 文档窗口




图1-86 显示文档信息




图1-87 显示拼贴信息

在状态栏中单击黑色三角形按钮▶，在弹出的菜单中有11种选项可供选择，根据不同的需求可以选择不同的显示内容。

- Adobe Drive：系统启动时自动加载Photoshop进程，缩短调用的时间。
- 文档大小：显示有关文档的数据大小信息，选择该选项后，状态栏中会出现两组数字，其中左边的数字显示拼合图层并存储文件后的大小；右边的数字显示当前文档全部的内容大小，其中包含图层、通道、路径等所有Photoshop特有的图像数据。
- 文档配置文件：显示文档所使用的颜色配置文件名称。
- 文档尺寸：显示文档的尺寸。
- 测量比例：显示文档的比例。
- 暂存盘大小：显示当前文档虚拟内存的大小。选择该选项后，状态栏会出现两组数字，左边的数字代表当前文档文件所占的内存空间；右边的数字代表当前计算机中可供Photoshop使用的内存大小。
- 效率：显示一个百分数，代表Photoshop执行工作的效率。如果这个百分数经常低于60%，说明硬件系统可能已经无法满足需要。
- 计时：显示一个时间数值，代表执行上一次操作所需要的时间。
- 当前工具：显示当前选中的工具的名称。
- 32位曝光：用于调整预览图像，以便在电脑显示器上查看32位/通道高动态范围 (HDR) 图像的选项。只有当文档窗口显示HDR 图像时，该滑块才可用。

**Photoshop CS6新增功能：存储进度**

在状态栏中新增“存储进度”选项。勾选该选项将在状态栏上显示每次保存图像时的进度情况，以便用户遇到较大图片时，清楚了解工作的状态，不会以为是电脑死机。




## 1.7 使用Adobe帮助资源

在学习Photoshop软件时，可以通过使用“帮助”菜单中的命令获得Adobe提供的各种Photoshop帮助资源和技术支持，如图1-88所示。

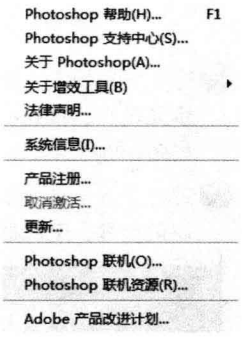



图1-88 “帮助”菜单

- Photoshop帮助：Adobe提供了描述Photoshop软件功能的帮助文件，通过执行“帮助→Photoshop帮助”命令可以联机到Adobe网站帮助社区查看帮助文件。Adobe帮助文件可以在线查看，也可以下载到本地使用。需要注意的是，Adobe公司的所有帮助文件都是PDF格式，下载后用户需要通过Adobe reader才能阅读。
- Photoshop支持中心：Photoshop支持中心是一个大型的服务社区，社区内提供了大量视频教程的链接地址。单击链接地址，可以在线观看由Adobe专家录制的各种Photoshop功能的演示视频。
- 关于Photoshop：执行“帮助→关于Photoshop”命令，会弹出Photoshop的启动画面。画面中显示了Photoshop研发小组成员的名单和一些其他与Photoshop有关的信息。
- 关于增效工具：在此菜单中列出了各项增效工具的版权信息。
- 法律声明：执行“帮助→法律声明”命令，可以在弹出的对话框中查看Adobe Photoshop的专利和法律说明。
- 系统信息：执行“帮助→系统信息”命令，可以打开“系统信息”对话框查看当前操作系统的各种信息，例如显卡、内存以及Photoshop版

本、占用系统的内存、安装的序列号等。

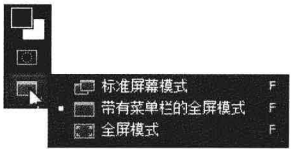
- 产品注册：执行“帮助→产品注册”命令，可以完成在线注册Photoshop。注册后可以获得最新的产品信息以及一些培训、简讯内容，还会获得参加Adobe活动和研讨会的邀请函。
- 取消激活：Photoshop的正版单机用户只被许可支持两台计算机，如果想要在第三台计算机上安装同一个Photoshop软件，则必须首先将现有的两台计算机中的一台取消激活该软件。执行“取消激活”命令即可完成操作。
- 更新：执行“帮助→更新”命令，可以从Adobe公司的官方网站上下载最新的Photoshop更新程序。
- Photoshop联机：执行“帮助→Photoshop联机”命令，可以链接到Adobe公司的网站，获得完整的联机帮助信息。
- Photoshop联机资源：Photoshop提供了很多共享资源供用户浏览使用，包括图片素材、视频教程等。执行“帮助→Photoshop联机资源”命令可以链接到资源库，共享资源。
- Adobe产品改进计划：执行“帮助→Adobe产品改进计划”命令，用户可以对Photoshop今后版本的发展提出意见和建议，参与Adobe产品优化改进的过程。

## 1.8 图像的查看

刚开始使用Photoshop CS6编辑图像时，常常会需要执行一些例如放大缩小图像、移动图像等操作，以便可以更好地观察处理效果。Photoshop提供了缩放工具、抓手工具、导航器面板和多种操作命令来为查看图像服务。

### 1.8.1 使用专家模式

Photoshop根据不同用户的不同制作需求提供了不同的屏幕显示模式。单击工具箱底部的“更改屏幕模式”按钮，可以选择3种不同的显示模式，如图1-89所示。




1-89 更改屏幕模式

- 标准屏幕模式：默认状态下的屏幕模式，可显示菜单栏、标题栏、滚动条和其他屏幕元素，如图1-90所示。
- 带有菜单栏的全屏模式：显示有菜单栏和50%灰色背景、无标题栏和滚动条的全屏窗口，如图1-91所示。
- 全屏模式：该模式又被称为专家模式，只显示黑色背景的全屏窗口，不显示标题栏、菜单栏和滚动条，如图1-92所示。

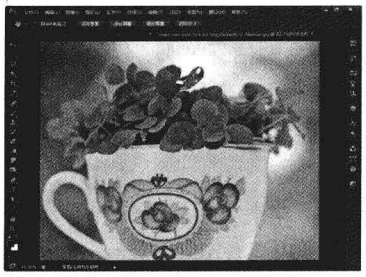


图1-90 标准屏幕模式

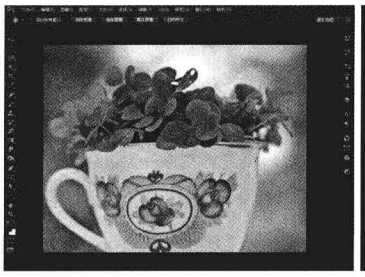


图1-91 带有菜单栏的全屏模式

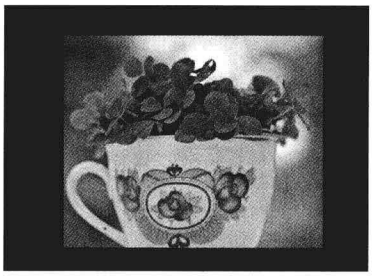


图1-92 全屏模式

*Tips*

按下【F】键可以在3种模式下快速切换。在全屏模式下可以通过按下【F】键或【ESC】键退出全屏模式，按下【Tab】键可以隐藏/显示工具箱、面板和选项栏，按下【Shift+Tab】键可以隐藏/显示面板。

## 1.8.2 在多窗口中查看图像

如果在Photoshop中同时打开了多张图像，为了更好的观察比较，可以执行“窗口→排列”命令，然后选择各种菜单命令来控制各个文档在窗口中的排列方式，如图1-93所示。

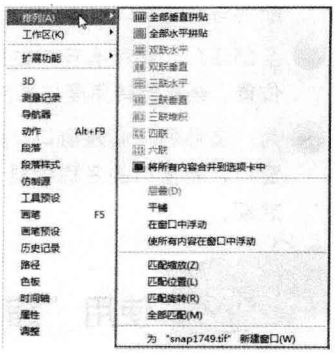



图1-93 排列菜单

- 文档排列方案：打开多个图像文件之后，执行“窗口→排列”命令，在下拉列表中可选择文档的排列方式，包括全部垂直拼贴、全部水平拼贴、双联水平、双联垂直等10种排列方案，如图1-94所示。选择“三联垂直”，效果如图1-95所示。




图1-94 文档排列方案



图1-95 三联垂直方案

- 排列命令：除了已经设置好的几种文档排列的方案外，Photoshop还提供其他几种方式查看文档，如图1-96所示。
- 层叠：从屏幕的左上角到右下角以一层一层的方式堆叠文档，如图1-97所示。要想使用该功能，当前的文档都必须为浮动状态。

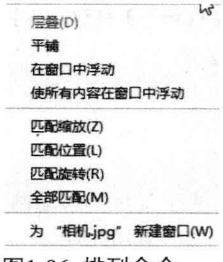



图1-96 排列命令



图1-97 层叠文档

- 平铺：按照文档的多少在窗口中平铺显示，图片的大小会根据文档的多少自动调整，将填满整个可用空间，如图1-98所示。
- 在窗口中浮动：执行此命令后，图像将自由浮动在窗口上，并可以随意拖动标题栏移动位置，如图1-99所示。



图1-98 平铺文档



图1-99 在窗口中浮动

- 使所有内容在窗口中浮动：使所有文档都浮动在窗口上，并能随意拖动。
- 匹配缩放：将所有窗口的大小都匹配到与当前窗口相同的缩放比例，如图1-100所示。




图1-100 匹配缩放

- 匹配位置：将所有窗口中图像的显示位置都匹配到与当前窗口相同。
- 匹配旋转：将所有窗口中画布的旋转角度都匹

配到与当前窗口相同，如图1-101所示。

- 全部匹配：将所有窗口的缩放比例、图像显示位置、画布旋转角度与当前窗口匹配。
- 为“文件名”新建窗口：为当前文档新建一个窗口，新窗口的名称会显示在“窗口”菜单的底部。

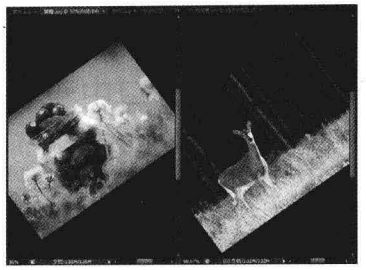


图1-101 匹配旋转

## 1.8.3 使用“缩放工具”

Photoshop提供了一个“缩放工具”帮助用户完成对图像的放大或缩小。单击工具箱中的“缩放工具”按钮，即可开始对图像执行放大或缩小的操作。“缩放工具”选项栏如图1-102所示。




图1-102 “缩放工具”选项栏

- 放大/缩小：单击放大按钮后，在窗口中单击可以放大窗口；单击缩小按钮后，在窗口单击可以缩小窗口。
- 调整窗口大小以满屏显示：在缩放图像的同时自动调整窗口的大小。
- 缩放所有窗口：可同时缩放所有打开的图像窗口。
- 细微缩放：勾选该选项后，在画面中单击并拖动时，能够以平滑的方式快速放大或缩小窗口；取消该选择，在画面中单击并拖动，将出现一个矩形选框，松开鼠标后，矩形选框中的图像会放大至整个窗口。
- 实际像素：单击该按钮，图像以实际像素显示。
- 适合屏幕：可以在窗口中最大化显示完整的图像。
- 填充屏幕：将以当前图像填充整个屏幕大小。
- 打印尺寸：可以使图像以1：1的实际打印尺寸显示。

*Tips*

按下【Alt】键的同时使用“缩放工具”，可以在放大和缩小间任意切换。缩放窗口也可以使用快捷键【Ctrl++】和【Ctrl+-】放大或缩小窗口。

## 1.8.4 使用“抓手工具”

在编辑图像的过程中，如果图像较大，不能够在画布中完全显示，可以使用“抓手工具”移动画布，以查看图像的不同区域。选择该工具后，在画布中单击并拖动鼠标即可移动画布，如图1-103所示。

按下【Alt】键的同时，使用“抓手工具”在窗口中单击可以缩小窗口；按住【Ctrl】键的同时，使用“抓手工具”在窗口中单击可以放大窗口，如图1-104所示。

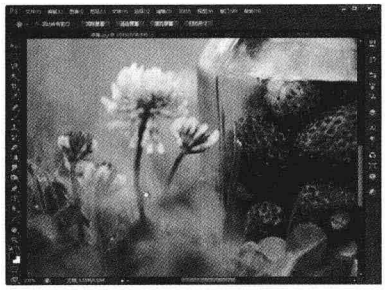


图1-103 移动画布



图1-104 缩放窗口

如果同时打开多个图像文件，可以勾选“抓手工具”选项栏上的“滚动所有窗口”选项，移动画布的操作将作用于所有不能完整显示的图像。选项栏上的其他选项和“缩放工具”相同。

*Tips* 在绘制过程中如何快速使用“抓手工具”移动图像?

在使用 Photoshop 任何工具操作时，按下键盘上的“空格键”不放，即可转到“抓手工具”对图像执行移动操作。

## 1.8.5 使用“旋转视图工具”

使用“旋转视图工具”可在不破坏原图像的前提下旋转画布。从而可以从不同的角度观察图像，如图1-105所示。

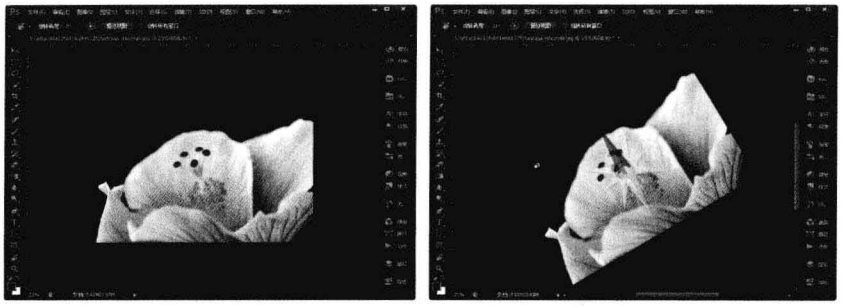


图1-105 使用“旋转视图工具”

- 旋转角度：通过输入数值，可以准确地控制视图旋转的角度。输入数值为-180° ~180° 之间的整数。
- 复位视图：单击该按钮，将恢复为最初视图，也就是旋转角度为0° 。
- 旋转所有窗口：如果当前文档中同时开启了多个窗口，勾选该选项，则旋转视图时会影响所有窗口，如图1-106所示。

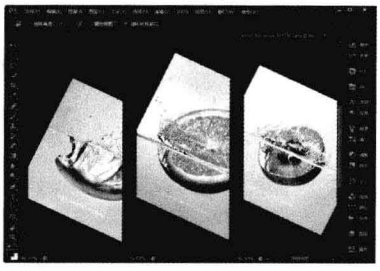


图1-106 旋转所有窗口

“旋转视图工具”选项栏如图1-107所示。在Photoshop中直接绘制图像时，此功能更加实用。如果想要恢复图像的原始角度，只需双击“旋转视图工具”即可。




图1-107 “旋转视图工具”选项栏

使用此功能需要开启openGL，关于开启OpenGL的方法请参看本书“2.1.4 性能设置”。

## 1.8.6 使用“导航器”面板

对于图像的缩放操作，除了使用以上方法，还可以使用“导航器”面板。在“导航器”面板中可以缩放图像，也可以移动画布。在需要按照一定的缩放比例工作时，如果画布中无法完整显示图像，可通过该面板查看图像。

执行“视图→导航器”命令，即可打开“导航器”面板，如图1-108所示。

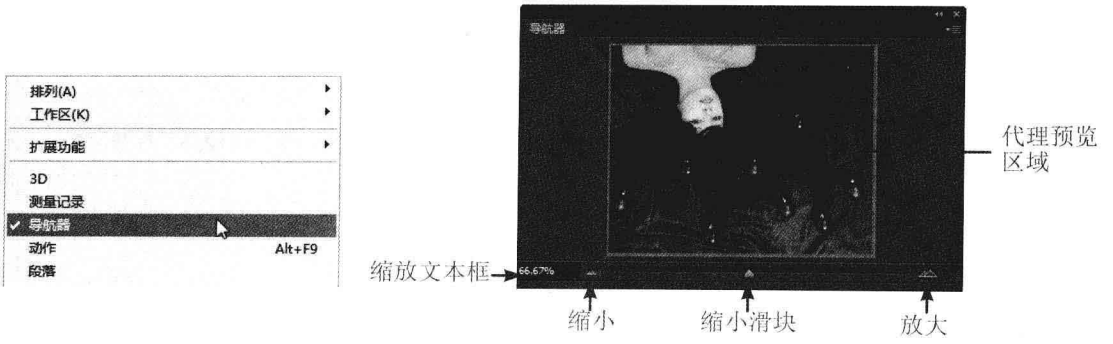



图1-108 “导航器”面板

- 通过按钮缩放图像：单击“放大”按钮可以放大窗口的显示比例，单击“缩小”按钮可以缩小窗口的显示比例。
- 通过滑块缩放图像：拖动滑块可放大或缩小窗口的显示比例。
- 通过数值缩放图像：缩放文本框中显示了窗口的显示比例，在文本框中输入数值可以改变显示比例，如图1-109所示。
- 移动画布：当窗口中不能显示完整的图像时，将光标移至“导航器”面板的代理预览区域，光标会变为 状，单击并拖动鼠标可以移动画布，代理预览区域内的图像会位于文档窗口的中心，如图1-110所示。

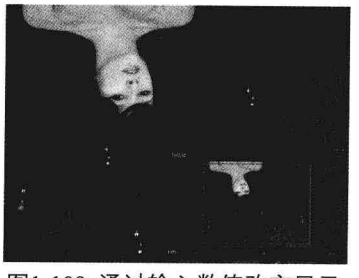


图1-109 通过输入数值改变显示



图1-110 移动画布显示

*Tips*

执行“导航器”面板菜单中“面板选项”命令，可在打开的对话框中修改代理预览区域矩形框的颜色。




# 1.9 使用预设工作区

Photoshop的应用领域非常广泛，不同的行业对Photoshop中各项功能的使用频率也不同。针对这一点，Photoshop提供了几种常用的预设工作区，以供用户选择。

## 1.9.1 旋转预设工作区

执行“窗口→工作区”命令，可以选择下拉菜单中的命令，如图1-111所示。也可以通过单击选项栏上的“基本功能”按钮，选择需要的工作区，如图1-112所示。

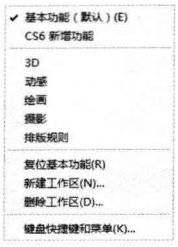



图1-111 工作区命令




图1-112 工作区按钮

- 基本功能（默认）：最基本的工作区，没有进行任何特别设计。
- CS6新增功能：选择此命令，工作区将显示CS6新增功能，新增部分将以淡蓝色底色显示。
- 3D：界面显示3D功能，为从事三维制作人员服务。
- 动感：以制作动画为主的工作区，将显示“时间轴”等面板。
- 绘画：为专业从事绘图工作人员服务的一种工作区，着重突出画笔预设面板。
- 摄影：为摄影行业提供的一种工作区，着重突出Mini bridge面板。
- 排版规则：主要为从事平面设计、专业排版的人员服务，着重突出“字符”、“段落”面板。
- 复位基本功能：执行此命令，将恢复默认的基本功能工作区。
- 新建工作区：根据自己的操作习惯创建一个适合自己的工作区。
- 删除工作区：删除一些不常使用的工作区命令。
- 键盘快捷键和菜单：用户可以自定义键盘快捷键，可以控制菜单的显示/隐藏，还可以通过着色使某些菜单突出显示。

应用案例

## 1.9.2 自定义操作快捷键

**源文件：无　　视频：光盘\视频\第1章\自定义操作快捷键.swf**

**STEP 01** 执行“窗口→工作区→键盘快捷键和菜单”命令，弹出“键盘快捷键和菜单”对话框，选择“键盘快捷键”选项卡，如图1-113所示。

**STEP 02** 在“快捷键用于”下拉列表中选择“应用程序菜单”，在“应用程序菜单命令”列表中执行“选择→修改→羽化”命令，如图1-114所示。

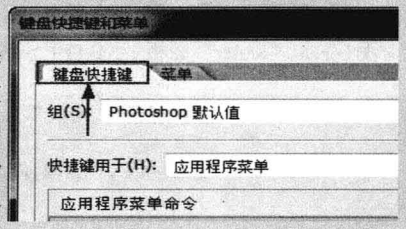



图1-113 选择键盘快捷键

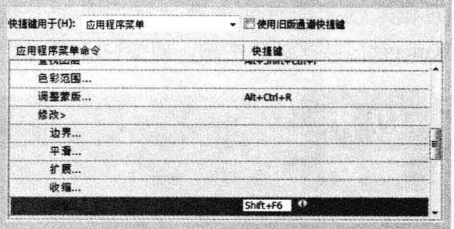



图1-114 选择“羽化”命令

**STEP 03** 可以看到当前快捷键为【Shift+F6】，单击“删除快捷键”按钮，将该快捷键删除，如图1-115所示。按【Shift+Ctrl+D】键，系统提示冲突，如图1-116所示。

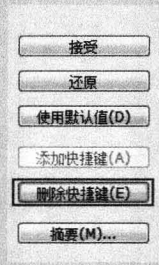



图1-115 删除快捷键

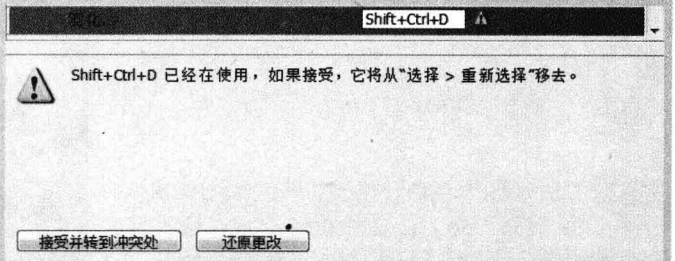



图1-116 快捷键冲突

STEP 04 单击“接受并转到冲突处”按钮，完成对“羽化”命令快捷键的设置。可以对“重新选择”命令设置新的快捷键，也可以不再设置，如图1-117所示。

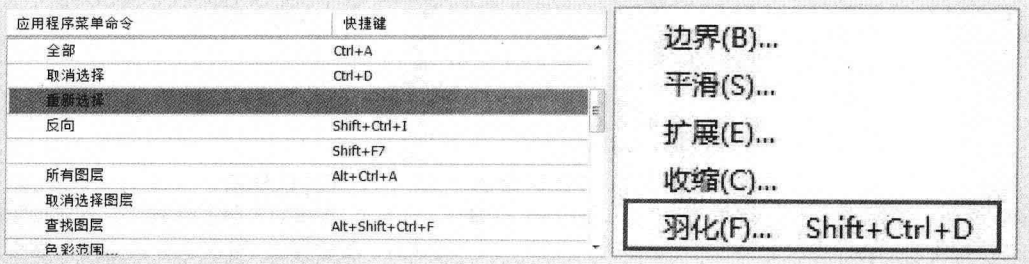



图1-117 冲突取消快捷键

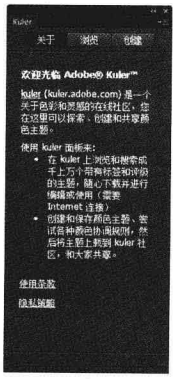
## 1.10 扩展功能

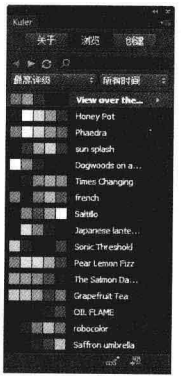
Photoshop CS6为用户提供了很多具有辅助功能的软件，最为常见的是Kuler和Mini Bridge，而且用户可以自己选择安装不同的扩展功能。

### 1.10.1 关于“Kuler”面板

执行“窗口→扩展功能→Kuler”命令，即可打开“Kuler”面板，如图1-118所示。它是访问由在线设计人员社区所创建的颜色组、主题的入口。

单击“浏览”按钮，可以浏览“Kuler”上的数千个主题，然后下载其中一些主题进行编辑或应用到自己的项目中，如图1-119所示。单击“创建”按钮，用户可以使用Kuler面板来创建和存储主题，然后通过上载与Kuler社区共享这些主题，如图1-120所示。



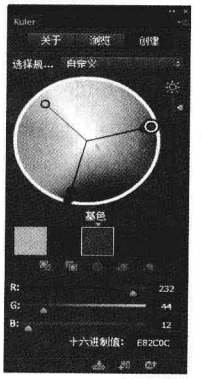




图1-118 “Kuler”面板 图1-119 浏览主题 图1-120 创建主题

**应用案例** 使用Kuler创建主题

源文件：无 视频：光盘\视频\第1章\使用Kuler创建主题.swf

STEP 01 执行“窗口→扩展功能→Kuler”命令，打开Kuler面板，单击“创建”按钮，如图1-121所示。在“选择规则”下拉菜单中选择“自定义”命令，如图1-122所示。

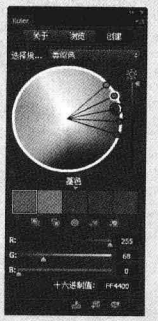




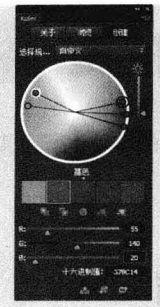


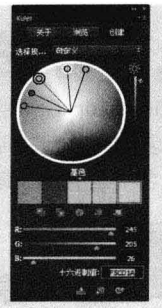
图1-121 打开“Kuler”面板 图1-122 选择“自定义”命令

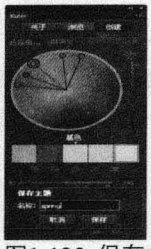
STEP 02 双击左侧第1个色块，修改其颜色值为RGB（20、255、50），双击第2个色块，修改其颜色值为RGB（55、140、20），如图1-123所示。

STEP 03 使用同样的方法依次为其他3个色块指定颜色值，如图1-124所示。

STEP 04 单击面板底部的“命名并保存主题”按钮，为其命名“名称”，将颜色主题保存，如图1-125所示。单击“将主题添加到色板”按钮，效果如图1-126所示。


图1-123 定义色块


图1-124 定义其他色块


图1-125 保存主题

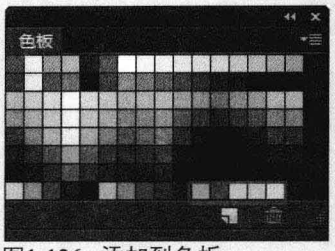


图1-126 添加到色板

*Tips*

保存主题时，不能使用中文名称。目前 Kuler 只支持英文和数字名称。

## 1.10.2 使用“Mini Bridge”面板

Adobe Bridge是一款功能强大的图片浏览软件，但是在Photoshop中不能直接使用，这就给日常的编辑工作带来很多不便。使用Mini Bridge面板可直接在Photoshop中访问资源，要想在Photoshop中使用“Mini Bridge”面板，需要先启动Adobe Bridge软件。

首先启动Bridge软件，然后执行“窗口→扩展功能→Mini Bridge”命令，打开“Mini Bridge”面板，如图1-127所示。

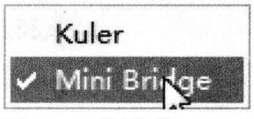





图1-127 打开“Mini Bridge”面板

# 1.11 专家支招

在开始学习Photoshop的各项功能前，首先要了解Photoshop的功能和应用范围，然后根据个人的需求，有目的地学习，才能事半功倍。

## 1.11.1 Photoshop的同类软件

在位图处理软件中，Photoshop的老大地位毋庸置疑，但是在不同的领域中也有很多优秀的同类软件。Adobe Illustrator是矢量绘图排版软件，与Photoshop配合使用可以完成很多精美的杂志排版和插画绘制。此外，Corel 公司的Corel draw集图像处理和版式排版为一身，也是很优秀的处理软件。

## 1.11.2 如何获得Adobe Photoshop CS6软件

Adobe公司在其官方网站（www.adobe.com）上提供了全套的Adobe CS6软件试用版的下载，用户可以登录网站选择下载。试用版只允许用户使用30天，30天后需要付费购买才能继续正常使用。

# 1.12 总结扩展

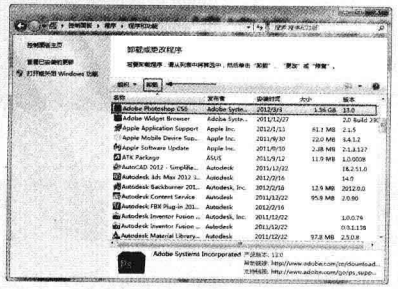
Photoshop CS6是一款图像编辑软件，主要用于处理位图图像，广泛应用于对图片、照片效果的制作，以及对在其他软件中制作的图片进行后期效果加工。通过对该软件的了解与学习，可以使读者轻松地成为一名出色的设计师。

## 1.12.1 本章小结

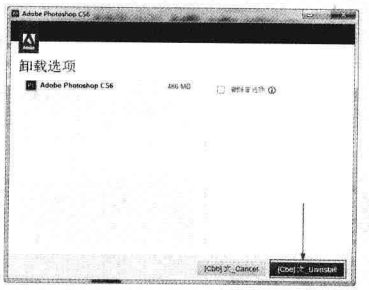
本章主要讲解了Photoshop CS6的应用领域以及软件的安装、界面的组成、首选项设置、基本操作，及该软件的新增功能。通过本章的学习，读者要对Photoshop CS6有基本的了解，为以后的学习打下基础。

## 1.12.2 举一反三——卸载Photoshop CS6

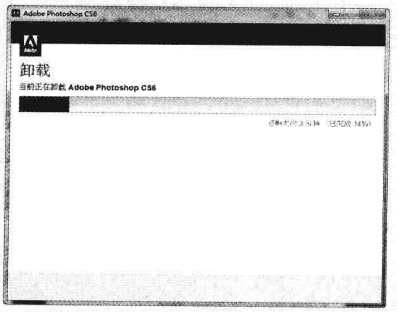
| 源文件： | 无 |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第1章\卸载Photoshop CS6.swf |
| 难易程度： | ★☆☆☆☆ |
| 学习时间： | 7分钟 |



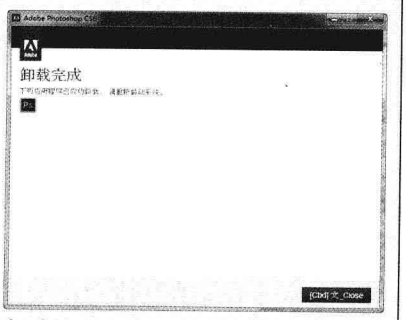
(1)




(2)




(3)




(4)

1. 打开“程序和功能”窗口，选择需要卸载的Photoshop CS6，单击“卸载”按钮。
2. 弹出Photoshop CS6卸载窗口，显示“卸载选项”界面。
3. 单击“卸载”按钮，进入卸载程序过程，显示卸载进度。
4. 完成Photoshop CS6的卸载，显示卸载完成窗口。

# 第2章 Photoshop CS6的优化与设置

本章主要对Photoshop CS6系统设置与优化进行介绍。通过学习读者应该可以优化个人的工作环境，并可以根据系统提示解决一些常见的提示问题。同时要了解常用的辅助工具和额外内容，并能应用到实际操作中。

**本章学习重点**



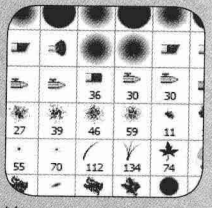
第 40 页
掌握标尺辅助定位



第 41 页
掌握参考线辅助定位



第 42 页
认识智能参考线




第 44 页
了解预设管理器

## 2.1 系统设置与优化调整

为了可以更好地使用Photoshop，首先要了解一些软件本身的设置和优化功能。Photoshop的所有设置优化命令都保存在“首选项”菜单中，如图2-1所示。通过“编辑→首选项”菜单中的命令，可以优化Photoshop的运行环境，自由设置光标显示方式、参考线与网格的颜色、透明度、暂存盘和增效工具等选项。

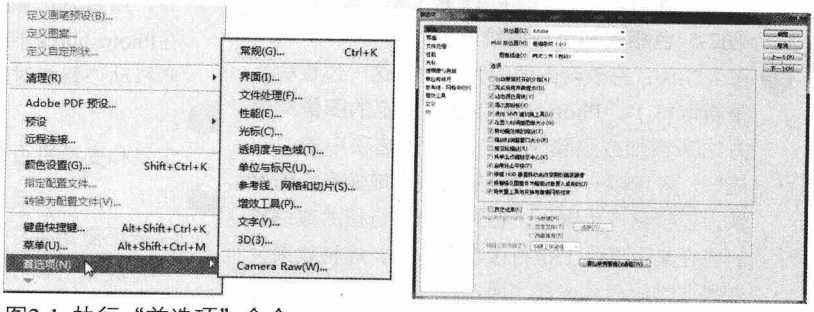



图2-1 执行“首选项”命令

### 2.1.1 常规设置

执行“编辑→首选项→常规”命令，弹出“首选项”对话框，如图2-2所示。左边列表显示各个首选项的名称，右侧则显示当前首选项的相应设置。

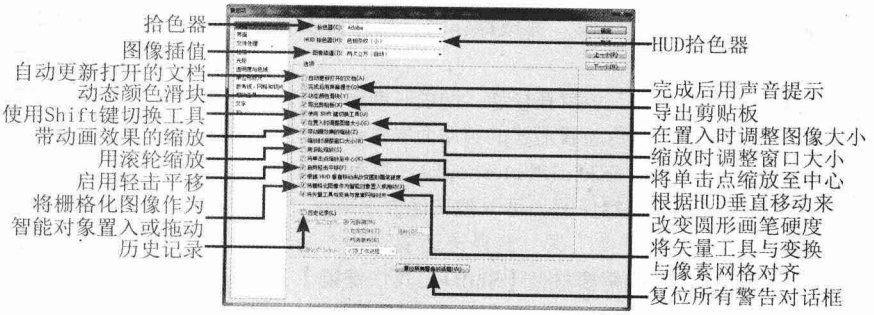
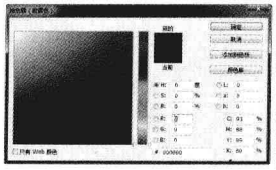
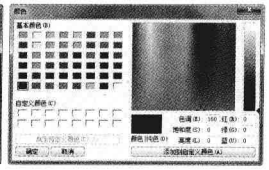


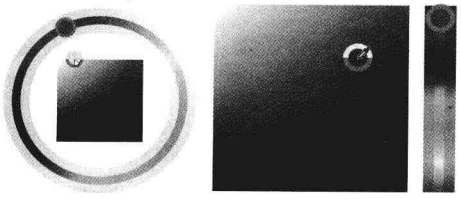

图2-2 “首选项”对话框

拾色器：可以选择使用Adobe拾色器，或是Windows拾色器。Adobe拾色器可根据4种颜色模型从整个色谱和PANTONE等颜色匹配系统中选择颜色，如图2-3所示。Windows拾色器仅涉及基本的颜色，只允许根据两种色彩模式选择需要的颜色，如图2-4所示。


图2-3 Adobe拾色器


图2-4 windows拾色器

- HUD拾色器：根据需要选择不同的HUD拾色器，有色相条纹（小）、（中）、（大），色相轮（小）、（中）、（大），色相轮7种样式供选择。使用HUD拾色器需要启动OpenGL，色相轮和色相条纹效果如图2-5所示。


图2-5 色相轮和色相条纹效果

- 图像插值：在改变图像的大小时（这一过程称为重新取样），Photoshop会遵循一定的图像插值方法来增加或删除像素。选择该选项中的“邻近”，表示以一种低精度的方法生成像素，速度快，但容易产生锯齿，在对图像进行扭曲或缩放时或在某个选区上执行多次操作时，这种效果会变得非常明显；选择“两次线性”，表示以一种通过平均周围像素颜色值的方法来生成像素，可生成中等品质的图像；选择“两次立方”，表示以一种将周围像素值分析作为依据的方法生成像素，速度慢，但精度高。
- 自动更新打开文档：如果当前打开的文件被其他程序修改并保存，文件在Photoshop中自动更新。
- 完成后用声音提示：完成操作时，程序会发出提示音。
- 动态颜色滑块：设置在移动“颜色”面板中的滑块时，颜色是否随着滑块的移动而发生改变。
- 导出剪贴板：在拖出Photoshop时，复制到剪贴板中的内容仍然保留，可以被其他程序应用。
- 使用Shift键切换工具：选择该选项时，在同一组工具间切换需要按住【Shift+工具快捷键】；取消该选项时，只需按工具快捷键便可切换。
- 在置入时调整图像大小：置入图像时，图像会居于当前文件的大小而自动调整其大小。
- 带动画效果的缩放：使用缩放工具缩放图像时，会产生平滑的缩放效果。
- 缩放时调整窗口的大小：使用快捷键缩放图像时，自动调整窗口的大小。
- 用滚轮缩放：勾选该选项后，可以通过鼠标的滚轮缩放窗口。
- 将单击点缩放至中心：使用“缩放工具”时，可以将单击点的图像缩放到画面的中心。
- 启用轻击平移：使用“抓手工具”移动画面时，松开鼠标左键，图像也会滑动。如果要启用“带动画效果的缩放”和“启用轻击平移”功能，需要电脑配置有OpenGL。
- CS6 根据HUD垂直移动来改变圆形画笔硬度：在使用画笔的情况下垂直移动HUD，确定圆形画笔的硬度或不透明度是否会变化。
- 将栅格化图像作为智能对象置入或移动：选中该选项后，在Photoshop文档中置入外部素材时，所置入的素材将会以智能对象的方式出现在Photoshop文档中，在Photoshop文档中可以任意移动该智能对象。
- CS6 将矢量工具与变换与像素网格对齐：确定矢量工具和变换是否自动使形状与像素网格对齐。
- 历史记录：指定将历史记录数据存储在何处，以及历史记录中所包含信息的详细程度。选择“元数据”将历史记录存储为嵌入在每个文件中的元数据。选择“文本文件”时，会弹出“存储”对话框，如图2-6所示，将历史记录保存为文本文件。选择“两者兼有”将元数据存储在文件中，并创建一个文本文件。在“编辑记录项目”选项中可以指定历史记录信息的详细程度，如只限工作进程、简明、详细等。


图2-6 存储历史记录为文本文件

- 复位所有警告对话框：在执行一些命令时，会弹出“首选项”提示对话框，如图2-7所示。

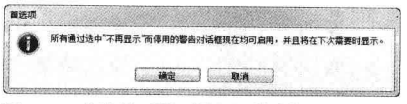


图2-7 “首选项”提示对话框

**Photoshop CS6新增功能：根据HUD垂直移动来改变圆形画笔硬度、将矢量工具与变换与像素网格对齐**

“首选项”常规选项中增加了2个选项，主要是关于HUD拾色器和矢量工具的使用的。

*Tips* 为什么不能出现带动画效果的缩放效果，不能使用 HUD 拾色器？

Photoshop 中很多功能需要较好的显卡支持，需要启动 3D 加速功能才能使用。如果没有启动或显卡无此功能，则不能使用这些内容。关于启动 3D 功能将在首选项“性能”选项中讲解。

## 2.1.2 界面设置

执行“编辑→首选项→界面”命令（或者在“首选项”对话框的左侧列表中直接选择“界面”选项），即可弹出“界面”设置对话框，如图2-8所示。

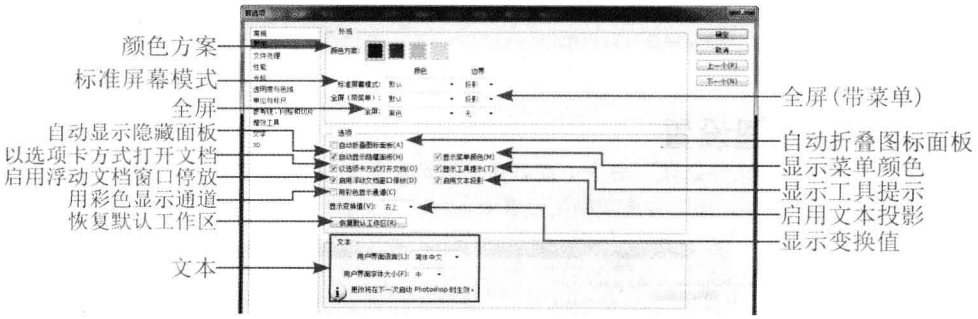



图2-8 “界面”设置对话框

颜色方案：Photoshop CS6新增了对软件界面外观的设置，默认提供了4种颜色方案，如图2-9所示为选择不同颜色方案的效果。

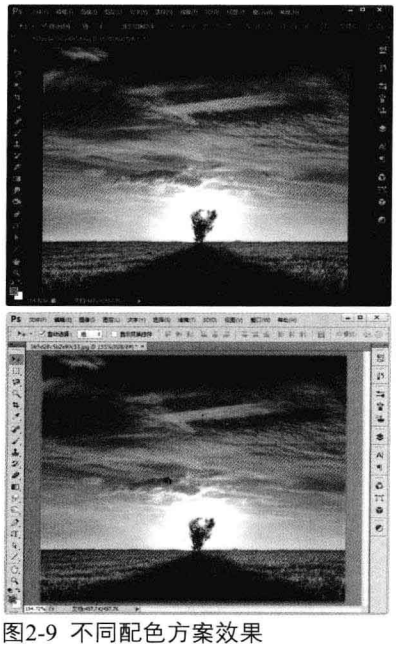


图2-9 不同配色方案效果

标准屏幕模式：设置标准屏幕模式下屏幕的颜色和边界效果。屏幕颜色共有“黑色”、“深灰色”、“中灰”和“浅灰”4种固定颜色供选择，也可以选择自定颜色；边界可以选择“投影”、“直线”和“无”3种选择，如图2-10所示。

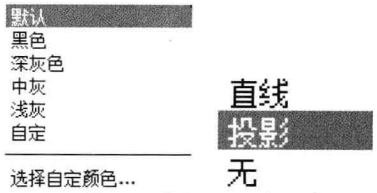



图2-10 设置屏幕颜色和边界效果

全屏（带菜单）：与标准屏幕模式相同，设置全屏（带菜单）模式下的屏幕颜色和边界效果。

全屏：与标准屏幕模式相同，设置全屏模式下的屏幕颜色和边界效果。

自动折叠图标面板：不使用图标状面板时，面板会重新折叠为图标状。

自动显示隐藏面板：可以暂时显示隐藏的面板。

显示菜单颜色：勾选该选项，将工作区更改为“CS6新功能”，此时菜单中的某些命令显示为彩色。

- 以选项卡方式打开文档：打开多个文件时，文档窗口将以选项卡方式显示。
- 显示工具提示：将光标放在工具上，会显示当前工具的名称和快捷键等提示信息。
- 启用浮动文档窗口停放：选择此选项，可以拖动标题栏将文档窗口停放在程序窗口中。
- CS6 启用文本投影：确定是否在面板标签上使用投影。
- 用彩色显示通道：默认情况下，RGB、CMYK和Lab图像的各个通道以灰度显示。勾选该选项，可以用相应的颜色显示颜色通道。
- CS6 显示变换值：确定是否在光标附近显示上下文变换值以及在何处显示。可以设置在左上、右上、左下、右下显示变换值。
- 恢复默认工作区：单击此按钮，所有已删除的默认工作区内容将重新出现。
- 文本：可设置用户界面的语言和文字大小，修改后需要重新运行Photoshop才有效。

**Photoshop CS6新增功能：颜色方案和显示变换值**

Photoshop提供了4种颜色方案供用户选择。变换图像时会显示变换的具体数值，以便可以获得更准确的操作。

## 2.1.3 文件处理设置

执行“编辑→首选项→文件处理”命令（或者在“首选项”对话框的左侧列表中直接选择“文件处理”选项），即可弹出“文件处理”首选项相关设置对话框，如图2-11所示。

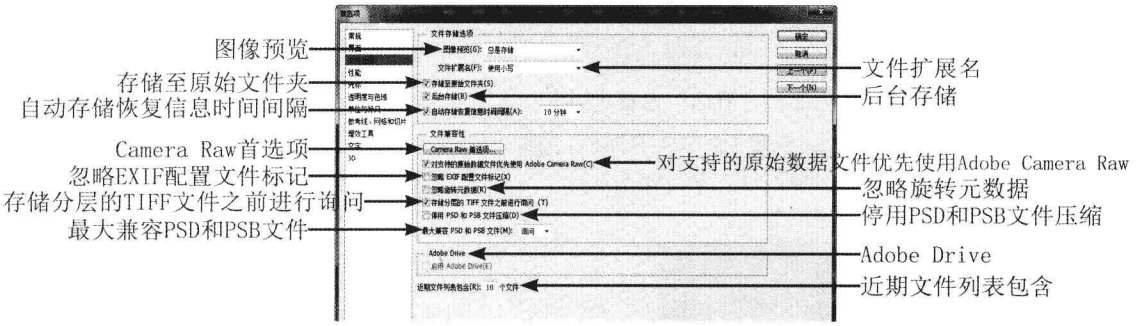



图2-11 “文件处理”设置对话框

- 图像预览：设置存储图像时是否保存图像的缩略图。选择“总不存储”或“总是存储”选项，保存时在弹出的“保存”对话框中，“缩览图”选项不可选，如图2-12所示。选择“存储时询问”选项，保存时在弹出的“保存”对话框中，“缩览图”选项可选，如图2-13所示。

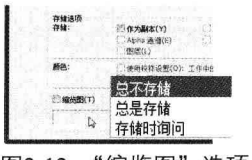



图2-12 “缩览图”选项

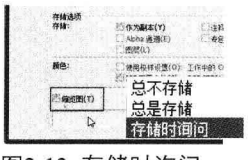



图2-13 存储时询问

- 文件扩展名：在保存文件时，可将文件的扩展名设置为“使用大写”或“使用小写”。
- CS6 存储至原始文件夹：确认“存储为”选项的默认文件夹。
- CS6 后台存储：在后台存储时允许操作继续。
- CS6 自动存储恢复信息时间间隔：以设置的时间间隔自动存档，以便恢复，源文件不受影响。
- Camera Raw首选项：单击该按钮，可在打开的对话框中设置Camera Raw首选项，如图2-14所示。

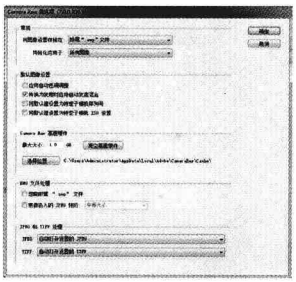


图2-14 Camera Raw首选项

- 对支持的原始数据文件优先使用Adobe Camera Raw：在打开支持原始数据的文件时，优先使用Adobe Camera Raw处理。相机原始数据文件包含来自数码相机图像传感器且未经处理的压缩的灰度图片数据以及有关如何捕捉图像的信息。Photoshop Camera Raw软件可以解释相机原始数据文件，该软件使用有关相机的信息以及图像元数据来构建和处理彩色图像。
- 忽略EXIF配置文件标记：保存文件时忽略关于图像色彩空间的EXIF配置文件标记。
- CS6 忽略旋转元数据：打开图像时忽略图像旋转元数据。
- 存储分层的TIFF文件之前进行询问：保存分层的文件时，如果存储为TIFF格式，会弹出询问对话框。
- CS6 停用PSD和PSB文件压缩：停止对PSD和PSB文件的压缩。压缩的文件要比未压缩的文件小1/3或更多，但存储速度会更快。
- 最大兼容PSD和PSB文件：设置存储PSD和PSB文件时，是否提高文件的兼容性。选择“总是”，可在文件中存储一个带图层图像的复合版本，其他应用程序便能够读取该文件；选择“询问”，存储时会询问是否要获得最大兼容性；选择“总不”，可在未获得最大兼容性的情况下存储文档。
- 启用Adobe Drive：启用Adobe Drive工作组。
- 近期文件列表包含：设置“文件→最近打开文件”下拉菜单中能够保存文件的数量。

## 2.1.4 性能设置

执行“编辑→首选项→性能”命令（或者在“首选项”对话框的左侧列表中直接选择“性能”选项），即可打开“性能”首选项相关设置对话框，如图2-15所示。

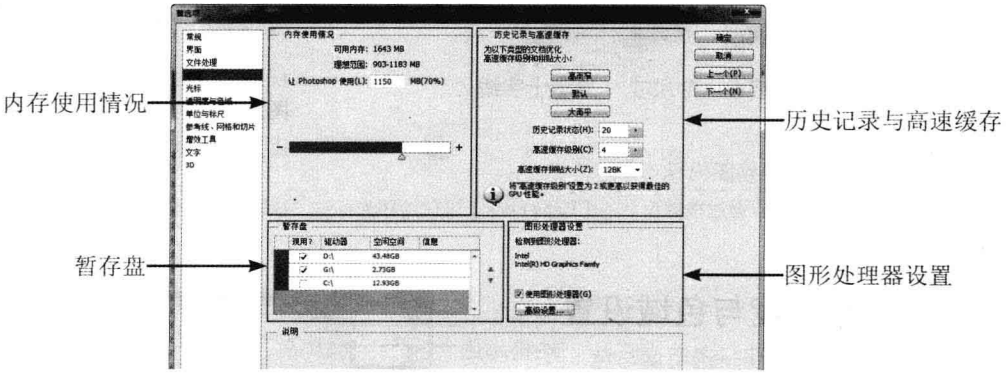



图2-15 “性能”设置对话框

- 内存使用情况：显示电脑内存的使用情况，可拖动滑块或在“让Photoshop使用”文本框内输入数值，调整分配给Photoshop的内存量。修改后，需要重新启动Photoshop软件。
- 暂存盘：如果系统没有足够的内存来执行某个操作，则Photoshop将使用一种专用的虚拟内存技术（又称暂存盘），暂存盘是任何具有空间内存的驱动器或启动器分区。默认情况下，Photoshop将安装了操作系统的硬盘驱动器用作主暂存盘，可在该选项中将暂存盘修改到其他驱动器上。另外，包含暂存盘的驱动器应定期进行碎片整理。
- 历史记录与高速缓存：用来设置“历史记录”面板中可以保留的历史记录的数量以及高速缓存的级别，保存较多的历史记录也会占用更多的内存。Photoshop CS6提供了3种优化方式，如图2-16所示。

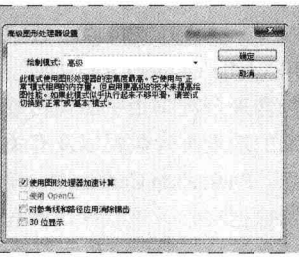


图2-16 3种文档类型优化

- CS6 图像处理器设置：显示电脑的显卡，以及是否有OpenGL。启用“使用图形处理器”后，在处理大型（如3D文件）或复杂图像时可加速视频处理过程。

**Photoshop CS6新增功能：图形处理器设置“高级设置”**

Photoshop CS6中改进了图形处理器的设置，单击“高级设置”按钮，可以弹出“高级图形处理器设置”对话框。可以根据制作需求选择不同的绘制模式，共有基本、正常和高级3种模式供用户选择。



## 2.1.5 光标设置

执行“编辑→首选项→光标”命令（或者在“首选项”对话框的左侧列表中直接选择“光标”选项），即可弹出光标首选项的相关设置对话框，如图2-17所示。

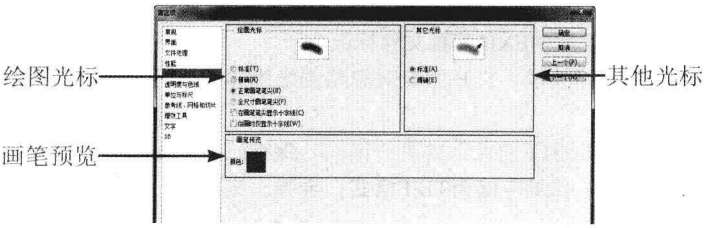



图2-17 “光标”设置对话框

- 绘图光标：用于设置使用绘图工具时，光标在画面中的显示状态，以及光标中心是否显示十字线，如图2-18所示。




图2-18 绘图光标样式

- 其他光标：用于设置使用其他工具时，光标在画面中的显示状态。如图2-19所示为“吸管工具”的光标状态。




图2-19 “吸管工具”的光标状态

- 画笔预设：定义用于画笔预览的颜色。

*Tips* 如何快速地切换绘图光标？

在使用工具进行操作时，可以通过按键盘上的【Caps Lock】键使绘图光标在“精确”和“全尺寸”状态之间快速切换。

## 2.1.6 透明度与色域设置

执行“编辑→首选项→透明度与色域”命令（或者在“首选项”对话框的左侧列表中直接选择“透明度与色域”选项），即可弹出透明度与色域首选项的相关设置对话框，如图2-20所示。

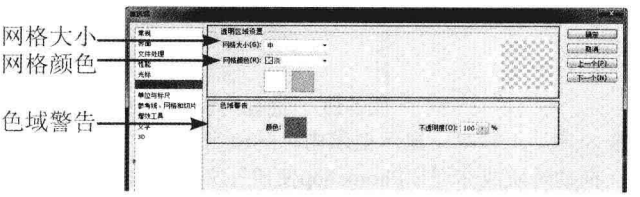



图2-20 “透明度与色域”设置对话框

- 网格大小：当图像背景为透明区域时，会显示为棋盘格状，如图2-21所示。在“网格大小”选项中可以设置棋盘格的大小，如图2-22所示。

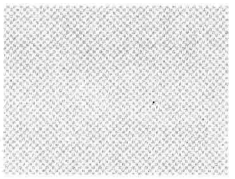


图2-21 透明区域

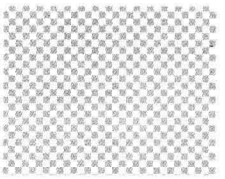


图2-22 设置网格大小

- 网格颜色：在该选项中，可以设置棋盘格的颜色，如图2-23所示。

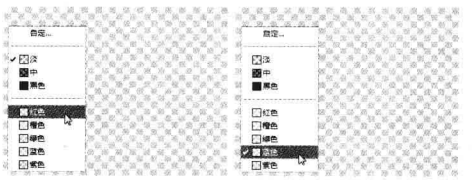


图2-23 设置网格颜色

- 色域警告：执行“视图→色域警告”命令时，图像中的溢色会显示为灰色。可在该选项中选择其他颜色来代表溢色，并调整溢色的不透明

度，如图2-24所示。

溢色是不能被准确打印出来的颜色，常常针对非CMYK模式的图片。如果图片本身是CMYK模式，则不存在溢色的情况。



图2-24 灰色表示溢色　红色表示溢色

## 2.1.7 单位与标尺设置

执行“编辑→首选项→文件处理”命令（或者在“首选项”对话框的左侧列表中直接选择“文件处理”选项），即可弹出“首选项”对话框，如图2-25所示。

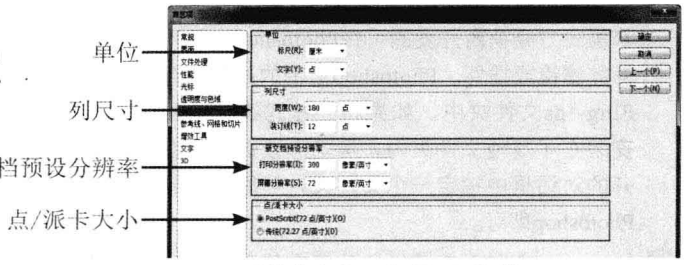



图2-25 “单位与标尺”设置对话框

- 单位：可设置标尺和文字的单位。
- 列尺寸：如果将图像导入到排版软件（InDesign），并用于打印和装订时，可在该选项设置“宽度”和“装订线”的尺寸，用列来指定图像的宽度，使图像正好占据特定数量的列。
- 新文档预设分辨率：用来设置新建文档时预设的打印分辨率和屏幕分辨率。
- 点/派卡大小：设置如何定义每英寸的点数。
  - PostScript（72点/英寸）：设置一个兼容的单位大小，以便打印到PostScript设备。
  - 传统（72.27点/英寸）：使用72.27点/英寸打印（打印中传统使用的点数）。

## 2.1.8 参考线、网格和切片设置

执行“编辑→首选项→参考线、网格和切片”命令（或者在“首选项”对话框的左侧列表中直接选择“参考线、网格和切片”选项），即可弹出“参考线、网格和切片”首选项相关设置对话框，如图2-26所示。

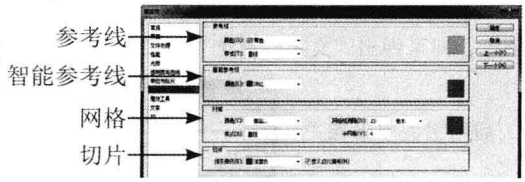



图2-26 “首选项”对话框

- 参考线：用来设置参考线的颜色和样式，包括直线和虚线两种样式。
- 智能参考线：用来设置智能参考线的颜色。
- 网格：可设置网格的颜色和样式。对于“网格线间隔”，可以输入网格间距的值。在“子网格”选项中输入一个值，则可基于该值重新细分网格。
- 切片：用来设置切片边框的颜色。勾选“显示切片编号”选项，可以显示切片的编号，如图2-27所示。

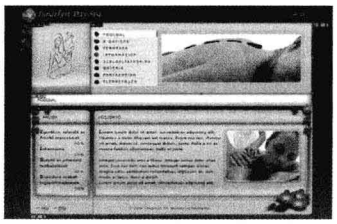


图2-27 显示切片编号

## 2.1.9 增效工具设置

执行“编辑→首选项→增效工具”命令（或者在“首选项”对话框的左侧列表中直接选择“增效工具”选项），即可弹出增效工具首选项相关设置对话框，如图2-28所示。




图2-28 “首选项”对话框

- 附加的增效工具文件夹：增效工具是由Adobe和第三方经销商开发的可在Photoshop中使用的外挂滤镜或插件。Photoshop自带的滤镜保存在Plug-Ins文件夹中，如果将外挂滤镜或者插件安装在了其他文件夹内，可勾选该选项，在打开的对话框中指定一个文件夹，然后重新启动Photoshop即可。
- CS6 滤镜：勾选“显示滤镜库的所有组和名称”选项，将在滤镜菜单中显示滤镜库中所有滤镜组和名称。
- 扩展面板：提供各种扩展功能。
- 允许扩展连接到Internet：表示允许Photoshop扩展面板连接到Internet获取新内容以及更新程序。
- 载入扩展面板：启动软件时可载入已安装的扩展面板。取消该勾选，执行“窗口→扩展功能”命令则不能选择。

**Photoshop CS6新增功能：滤镜**

为了方便使用滤镜，可以勾选“显示滤镜库的所有组和名称”选项，使滤镜库中的所有滤镜组合名称在菜单中显示

## 2.1.10 文字设置

执行“编辑→首选项→文字”命令（或者在“首选项”对话框的左侧列表中直接选择“文字”选项），即可弹出“文字”首选项相关设置对话框，如图2-29所示。

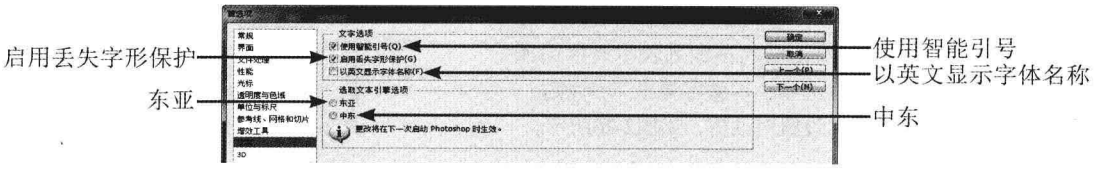



图2-29 “首选项”对话框

- 使用智能引号：智能引号也称为印刷引号，它会与字体的曲线混淆。勾选该项后，输入文本时可使用弯曲的引号替代指引号。
- 启用丢失字形保护：选择该选项后，如果文档使用了系统未安装的字体，在打开文档时会出现提示。提示Photoshop中缺少哪些字体，可以使用可用的匹配字体替换缺少的字体。
- 以英文显示字体名称：选择该选项后，在“字符”面板和文字工具选项栏的字体下拉列表中以英文显示亚洲字体的名称，如图2-30所示；取消该选项后，则以中文显示，如图2-31所示。



图2-30 显示英文字体



图2-31 显示中文字体

- CS6 东亚：通过勾选东亚选项，可以选择新的文本引擎，支持欧洲和高级东亚语言。
- CS6 中东：选择中东文本引擎，支持欧洲、阿拉伯、希伯来等语言。

## 2.1.11 3D

执行“编辑→首选项→3D”命令（或者在“首选项”对话框的左侧列表中直接选择3D选项），即可弹出3D首选项相关设置对话框，如图2-32所示。

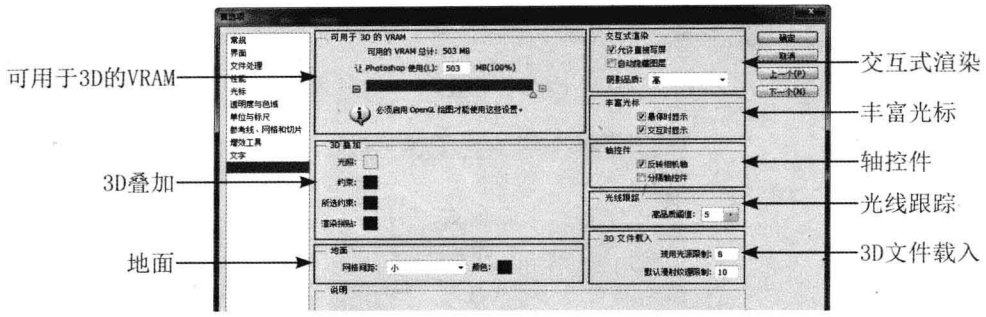



图2-32 “3D”对话框设置

- 用于3D的VRAM：Photoshop 3D Forge（3D引擎）可以使用的显存（VRAM）量。分配较大的VRAM值可以使Photoshop快速制作3D交互。
- 3D叠加：在该选项区中可以设置各种参考线的颜色以在进行3D操作时高亮显示可用的3D常见组件。
- 地面：指定3D操作过程中可用地面的属性。通过修改网格间距和颜色可以设置地面的显示效果。
- 交互式渲染：在该选项区中可以设置进行3D对象交互（鼠标事件）时Photoshop渲染选项的首选项。
  - 允许直接写屏：利用显卡的显存直接在屏幕上绘制像素，获得更快的3D交互。
  - 自动隐藏图层：自动隐藏除当前正与之交互的3D图层以外的所有图层，以提供最高的交互速度。
- CS6 丰富光标：呈现与光标和对象相关的实时信息。
  - 悬停时显示：将鼠标悬停在3D对象上方可呈现带有相关信息的丰富光标，如图2-33所示。
  - 交互式显示：与3D对象的鼠标交互可呈现带有相关信息的丰富光标，如图2-34所示。

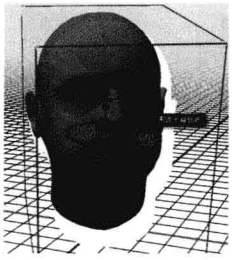


图2-33 悬停时显示

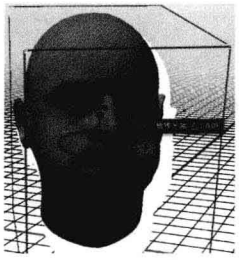


图2-34 交互时显示

- CS6 轴控件：指定轴交互和显示模式。
  - 反转相机轴：翻转相机和视图的轴坐标系统。
  - 分隔轴控件：将合并的轴分割为单独的轴工具：移动轴、旋转轴和缩放轴。取消此选项可反转到合并的轴。
- 光线跟踪：当3D场景面板中的“品质”菜单设置为“光线跟踪最终效果”时定义光线跟踪渲染的图像品质阈值。
- 3D文件载入：在该选项区中可以设置3D文件载入时的行为。

**Photoshop CS6新增功能：丰富光标和轴控件**

新增的功能都是为了增强3D交互的辅助功能，使Photoshop可以更加专业地处理三维对象，同时也加快了3D交互的速度，提高工作效率。

# 2.2 图像编辑的辅助操作

在Photoshop提供了很多编辑图像的辅助功能，其中包括标尺、参考线、网格等功能。这些辅助功能不能编辑图像，但能够帮助用户更好地完成选择、定位或编辑图像。下面对这些功能进行详细介绍。

## 2.2.1 标尺

Photoshop中的标尺可以帮助确定图像或元素的位置，起到辅助定位的作用。执行“视图→标尺”命令，即可在窗口的顶部和左侧显示标尺，下面通过一个案例了解标尺。

**应用案例** 使用标尺辅助定位

源文件：无　　视频：光盘\视频\第2章\使用标尺辅助定位.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，将“光盘\素材\第2章\2-2-1.jpg”图片打开，如图2-35所示。

STEP 02 执行“视图→标尺”命令，打开标尺，如图2-36所示。此时移动光标，标尺内的标记就会显示光标精确的位置。



图2-35 打开文件



图2-36 打开标尺

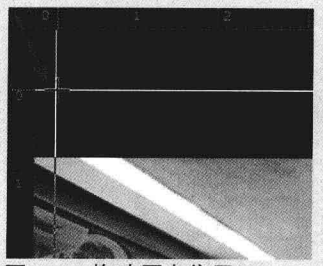


图2-37 拖动原点位置

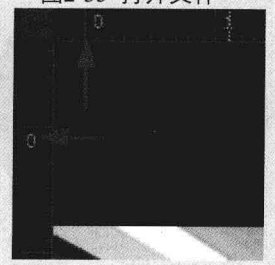


图2-38 调整后的原点位置

STEP 03 将光标移动到窗口左上角位置，如图2-37所示。按下左键，向下拖动，调整标尺的原点位置，也就是（0,0）位置。如图2-38所示，可以清楚地看到图像的高度和宽度。

STEP 04 在窗口左上角标尺位置双击，可以将原点位置恢复到原始位置，也就是屏幕的左上角位置。

STEP 05 按下空格键，暂时切换到抓手工具，移动图像的位置和左上角对齐，如图2-39所示，也能清楚读取图像的属性。



图2-39 抓手工具辅助定位

*Tips*

在定位原点的过程中，按住【Shift】键，可以使标尺原点对齐标尺刻度。标尺的快捷键为【Ctrl+R】。

*Tips*如何更改标尺的单位?

根据不同的需求，常常需要选择不同的测量单位。在标尺上单击右键，即可弹出测量单位选择菜单，选择任意单位，即可完成标尺单位的转换。




## 2.2.2 参考线

显示标尺后，可以从标尺中拖出参考线，实现更为精确的定位。下面通过一个案例理解参考线的作用。

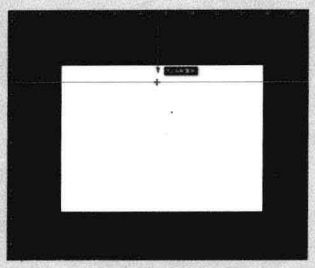
**应用案例** 使用参考线辅助定位

源文件：光盘\源文件\第2章\2-2-2.psd　视频：光盘\视频\第2章\使用参考线辅助定位.swf

STEP 01 执行“文件→新建”命令，新建一个Photoshop文档，如图2-40所示。显示标尺，将鼠标光标移动到顶部标尺上，按下左键向下拖动，如图2-41所示。

STEP 02 以同样的方式，将光标移动到纵向标尺上，拖动出纵向辅助线，如图2-42所示。以同样的方法拖出另外两条辅助线，如图2-43所示。


图2-40 新建文档


图2-41 拖出横向辅助线

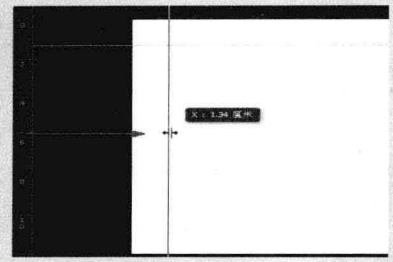


图2-42 拖出纵向辅助线

STEP 03 执行“文件→置入”命令，将“光盘\素材\第2章\2-2-2.jpg”文件置入，如图2-44所示。拖动图像四周控制点，调整大小，如图2-45所示。

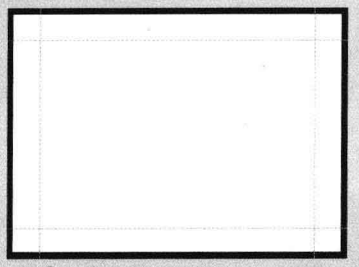

图2-43 拖出其他辅助线


图2-44 置入图像


图2-45 调整大小

STEP 04 在图像上双击，确定图像置入，如图2-46所示。执行“视图→清除参考线”命令，将参考线清除，如图2-47所示。


图2-46 置入图像

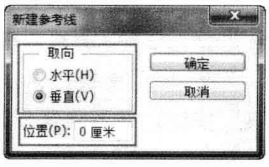

图2-47 清除参考线

*Tips*

可以使用“移动工具”随意移动参考线的位置。当确定好所有参考线位置，执行“视图→锁定参考线”命令可锁定参考线，以防止错误移动。需要取消该命令时再次执行“视图→锁定参考线”命令即可。

*Tips* 怎么才能创建出精确的参考线?

执行“视图→新建参考线”命令，可弹出“新建参考线”对话框。在此对话框中可以精确地设置每条参考线的位置和取向，从而创建精确的参考线。




## 2.2.3 智能参考线

智能参考线是一种智能化参考线，它仅在需要时出现。我们使用移动工具进行移动操作时，通过智能参考线可以对齐形状、切片和选区。

**应用案例** **使用智能参考线**

**源文件：光盘\源文件\第2章\2-2-3.psd　视频：光盘\视频\第2章\使用智能参考线.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，将“光盘\素材\第2章\2-2-3.psd”文件打开，如图2-48所示。执行“视图→显示→智能参考线”命令，如图2-49所示。



图2-48 打开文件




图2-49 显示智能参考线

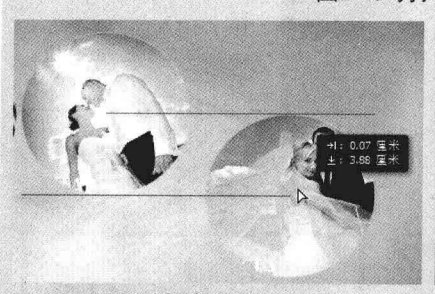



图2-50 显示智能参考线

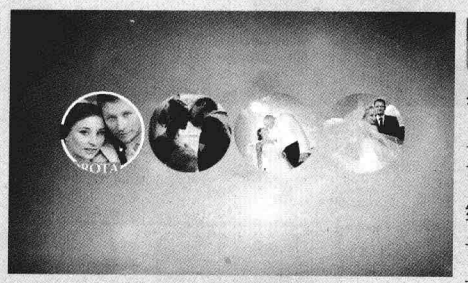


图2-51 调整效果

STEP 02 单击工具箱中的“移动工具”按钮，在最后一个图标上单击并向上拖动，可以看到智能参考线，如图2-50所示。调整效果如图2-51所示。

## 2.2.4 网格

网格起到一个对准线的作用，可以把画布平均分成若干块同样大小的区块，有利于作图时的对齐。执行“视图→显示→网格”命令，可以显示网格，如图2-52所示。

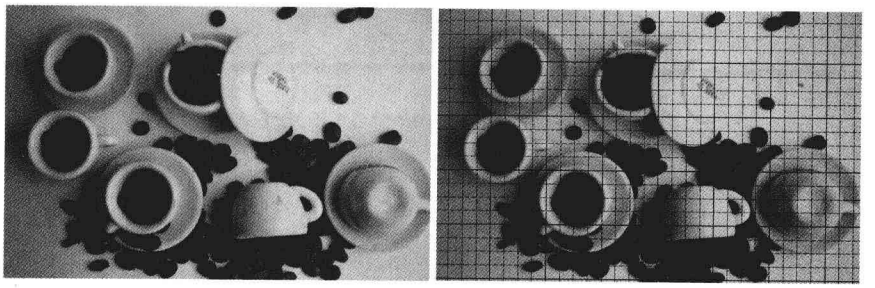


图2-52 显示网格

*Tips*

网格的颜色、样式、网格线间隔和子网格的数量都可以在首选项“参考线、网格和切片”选项下设置，请参考2.1.8节内容。

## 2.2.5 使用注释

使用注释工具可以在图像的任何位置添加文本注释，标记一些制作信息或其他有用的信息。

单击工具箱中的“注释工具”按钮，在图像需要注释的位置单击，如图2-53所示。即添加一个注释，在弹出的“注释”面板中输入要注释的内容，即可完成注释的添加，如图2-54所示。

选择想要删除的注释，单击右键，在弹出的快捷菜单中选择



图2-53 添加注释

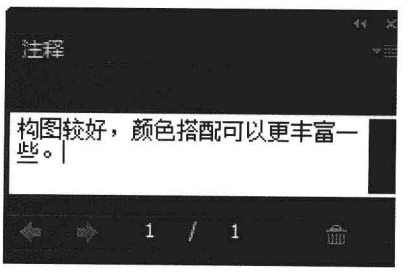



图2-54 输入注释内容

“删除注释”即可。也可以直接按【Delete】键将选中的注释删除。

在Photoshop中，执行“文件→导入→注释”命令，如图2-55所示。可以将PDF文件中的注释内容直接导入到图像中，如图2-56所示。

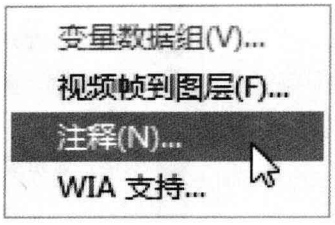



图2-55 菜单命令



图2-56 导入注释对话框

## 2.3 使用对齐

Photoshop中提供了很多辅助功能帮助用户工作。用户在操作过程中，可以使用对齐命令精确对齐参考线、网格、图层、切片和文档边界，以便获得更为精确的操作。

执行“视图→对齐”命令，使其处于勾选状态，如图2-57所示。然后执行“视图→对齐到”命令，选择需要对齐的对象，如图2-58所示。



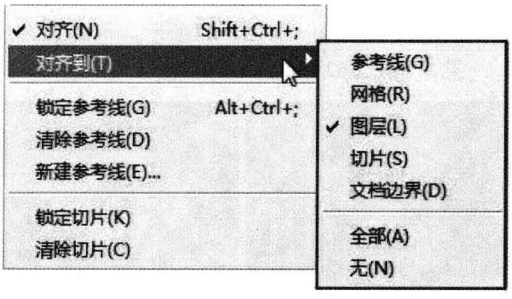



图2-57 执行对齐命令　图2-58 选择对齐对象

- 参考线：使操作对象与参考线对齐。
- 网格：使操作对象与网格对齐。要使用该功能，网格必须为显示状态。
- 图层：使操作对象与图层中的对象对齐。
- 切片：可以使操作对象与切片边界对齐。要使用该功能，图像中必须创建了切片。
- 文档边界：可以使操作对象与文档的边缘对齐。
- 全部：选择全部“对齐到”选项。
- 无：取消选择所有“对齐到”选项。

## 2.4 显示和隐藏额外内容

Photoshop中有很多不会被打印的内容，例如参考线、网格、目标路径、选区边缘、切片、文本边界、文本基线和文本选区等。

根据工作的需求，要显示或隐藏这些对象可以执行“视图→显示额外内容”命令，使其处于勾选状态，如图2-59所示。然后执行“视图→显示”命令，选择需要显示的对象，如图2-60所示。再选择一次则隐藏该对象。

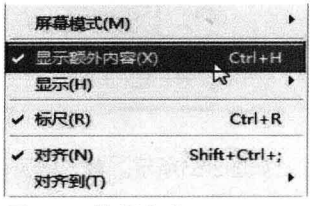



图2-59 执行命令

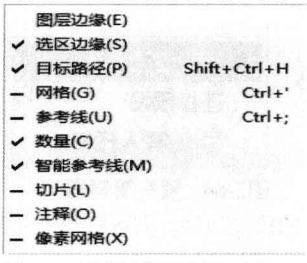
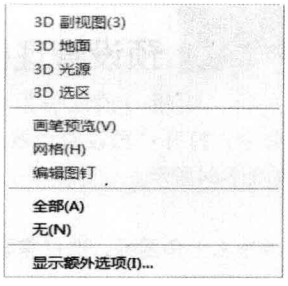
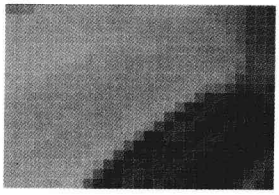
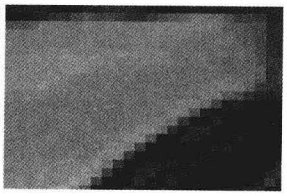



图2-60 选择需要显示对象



- 图层边缘：显示或隐藏图层内容的边缘。
- 选区边缘：显示或隐藏选区的边框。
- 目标路径：显示或隐藏路径。
- 网格：显示或隐藏网格。
- 参考线：显示或隐藏参考线。
- 数量：显示或隐藏计数数目。
- 智能参考线：显示或隐藏智能参考线。
- 切片：显示或隐藏切片的定界框。
- 注释：显示或隐藏创建的注释。
- 像素网格：将文档放大到最大时，像素之间会用网格划分，如图2-61所示。取消该选项效果，如图2-62所示。


图2-61 显示像素网格


图2-62 取消像素网格

- CS6 3D副视图：显示或隐藏3D副视图。
- 3D地面：显示或隐藏3D地面。
- 3D光源：显示或隐藏3D光源。
- 3D选区：显示或隐藏3D选区。
- 画笔预览：是否在窗口中显示预览笔尖效果和笔尖方向。
- 网格：显示或隐藏3D对象上的网格。
- CS6 编辑图钉：在使用“场景模糊”、“光圈模糊”和“倾斜偏移”滤镜时，可以选择显示或不显示图钉。
- 全部：显示以上所以可以显示的选项。
- 无：隐藏以上所有选项。
- 显示额外选项：执行该命令，会弹出“显示额外选项”对话框，如图2-63所示。可以设置同时显示或隐藏多个项目。



图2-63 显示额外选项

**Photoshop CS6新增功能：3D副视图和编辑图钉**

在使用3D功能时，CS6版本中增加了3D副视图功能，方便用户观察不同角度的3D模型。同时为新增的3个模糊滤镜增加了图钉功能。

# 2.5 使用“预设管理器”

Photoshop是一个开放度极高的软件，允许第三方为其提供各种设计资源。例如：笔刷库、样式库、渐变库、形状库等。除了在相应的功能区对这些资源进行导入外，可以直接使用“预设管理器”管理、存储和载入这些资源。

## 2.5.1 预设管理器

执行“编辑→预设→预设管理器”命令，打开“预设管理器”对话框，如图2-64所示。

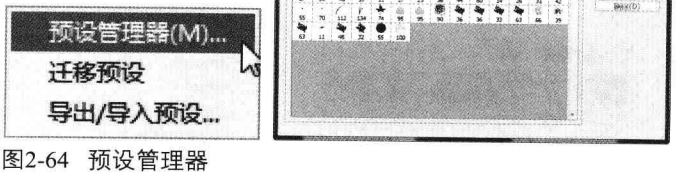


图2-64 预设管理器

单击右上角图标，选择需要载入的预设项目，即可将预设内容载入，如图2-65所示。载入的画笔预设如图2-66所示。

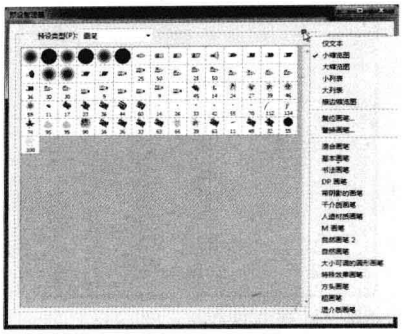


图2-65 载入预设

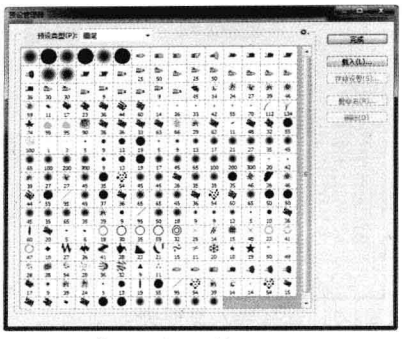


图2-66 载入预设画笔

## 2.5.2 Adobe PDF 预设

在Photoshop中制作的文档输出为PDF格式时，常常会有不同的用途，有时是为了印刷，有时却只是为了在网上浏览。所以，单一的PDF设置无法满足用户的多样需求。

在Photoshop中，允许用户创建并保存属于自己的预设，以便在Photoshop或Adobe Creative Suite的任何产品中重复使用。

执行“编辑→Adobe PDF预设”命令，打开“Adobe PDF预设”对话框，如图2-67所示。用户可以在“预设”选项中选择适合自己的预设，如图2-68所示。

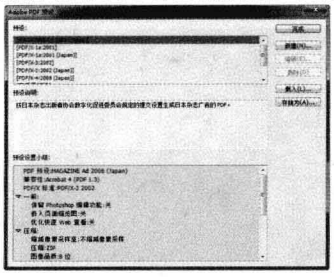


图2-67 Adobe PDF预设对话框

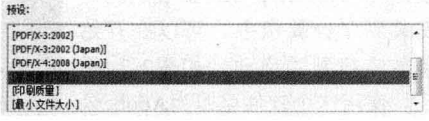



图2-68 选择预设

如果用户需要自定义预设，单击“新建”按钮，弹出“新建PDF预设”对话框，如图2-69所示。用户可以根据自己的需求，设置各项参数。单击“确定”按钮，可以看到新建的PDF预设内容出现在预设选项列表中，如图2-70所示。

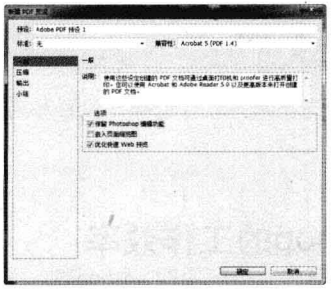


图2-69 “新建PDF预设”对话框

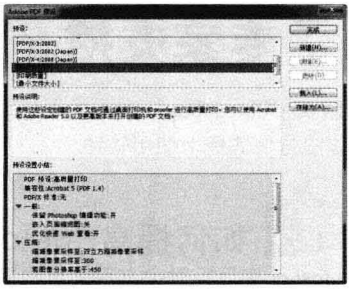


图2-70 新建PDF预设

## 2.5.3 迁移预设

执行“编辑→预设→迁移预设”命令，可以将低版本软件中用户设置完成的预设文件迁移到新版本软件中，方便用户使用个人熟悉的设置操作Photoshop软件。

## 2.5.4 导出/导入预设

执行“编辑→预设→导出/导入预设”命令，可以将用户设置完成的预设文件导出，然后再通过导入命令导入到另一台设备上。使用这种方法可以方便地使用户在不同的计算机设备上使用自己熟悉的预设。

如图2-71所示为选择要导入预设的文件夹。选中想要导入的预设，单击 > 按钮，将其添加到对话框的右侧，如图2-72所示，单击“导入预设”按钮，即可完成预设的导入。

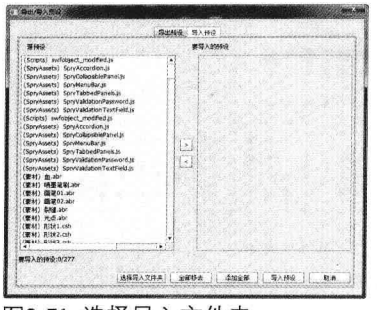


图2-71 选择导入文件夹

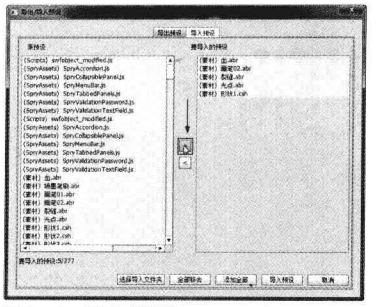


图2-72 导入预设

**Photoshop CS6新增功能：迁移预设和导出/导入预设**

“迁移预设”和“导出/导入预设”都是Photoshop cs6中新增的功能，使用该功能可以方便用户无论在什么版本下，都能使用熟悉的操作方法工作。

## 2.6 使用“插件管理器”

随着Photoshop CS6的发布，该软件也升级为Adobe Extension Manager CS6，如图2-73所示。该软件在Photoshop CS6安装的同时安装到了计算机中，可以在开始菜单中找到并启动，如图2-74所示。使用这个软件可以为Adobe公司的一系列产品安装管理插件。



图2-73 插件管理器

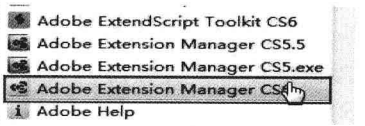



图2-74 启动插件管理器

## 2.7 专家支招

开始使用Phtosohop处理图像之前，首先要熟悉软件的操作设置和各种优化操作，只有这样才能在以后的操作中方便快捷地使用软件。

### 2.7.1 如何提高Photoshop的工作效率

Photoshop在运行时会占用大量的系统资源，在使用Photoshop时，尽量不要打开其他占用资源较多的程序。同时在“编辑→首选项→性能”中为Photoshop指定较高的内存占有率，将“暂存盘”指定给除C盘以外的其他所有盘符。另外，定期清理历史记录也是很好的习惯。

### 2.7.2 如何快速转换辅助线的类型

Photoshop中的辅助线分为水平和垂直两种。当创建了一条垂直辅助线后，按下【Alt】键的同时单击它，即可将其转换为水平辅助线，如图2-75所示。同理，按下【Alt】键的同时单击水平辅助线可以快速将其转换为垂直辅助线。

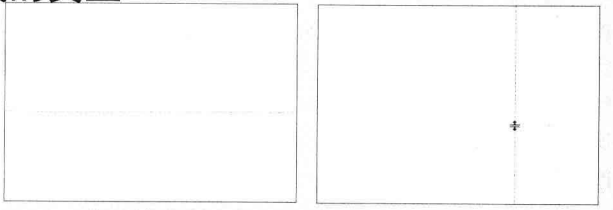


图2-75 水平辅助线转换为垂直辅助线

# 2.8 总结扩展

本章针对优化Photoshop的工作环境进行了详细的介绍。使用首选项中的各项命令可以对Photoshop中各项内容进行优化设置，包括软件内存、暂存盘、辅助线、网格和单位等。通过设置各项参数，使我们对Photoshop的各项功能有了更深的理解，并将对未来的操作有着深刻的影响。

## 2.8.1 本章小结

本章讲解了Photoshop CS6的首选项设置和各种辅助对象的使用。通过本章的学习，读者需要了解Photoshop CS6中使用辅助对象的方法和技巧，同时要掌握如何通过设置首选项中的各项参数获得更好的操作环境。

## 2.8.2 举一反三——使用辅助线定义图像出血

| 源文件： | 光盘\源文件\第2章\2-8-2.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第2章\使用辅助线定义图像出血 |
| 难易程度： | ★☆☆☆☆ |
| 学习时间： | 5分钟 |


(1)


(2)



(3)


(4)

1. 打开素材图像“光盘\素材\第2章\28201.jpg”。
2. 执行“窗口→标尺”命令，将标尺显示出来。
3. 执行“窗口→新建参考线”命令，设置参考线参数。
4. 以同样的方法制作其他3个参考线。

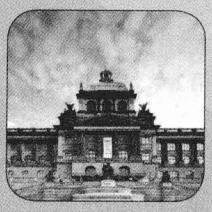
# 第3章 Photoshop CS6的基本操作

要真正掌握和使用一个图像处理软件，首先要对软件有所了解，然后从基本的操作开始进行学习，这样才能深入地掌握该软件。本章将从软件的基本操作入手，来介绍Photoshop CS6的一些基本操作，如：新建、打开、存储文件、查看图像的基本工具、修改图像大小、修改画布大小、还原与恢复等操作。

## 本章学习重点



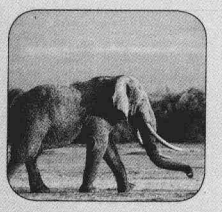
第 63 页
使用金色螺线进行裁剪



第 65 页
裁剪透视图像



第 74 页
使用“变形工具“制作飘逸长裙



第 75 页
操控变形改变大象的鼻子

## 3.1 新建文件

Photoshop除了可以对图像进行编辑外，还可以新建一个空白文件，使用各种工具在上面进行各种操作，也可以将多张图像素材合成新文件。

### 3.1.1 新建空白文件

启动Photoshop CS6软件，执行“文件→新建”命令，如图3-1所示，可弹出“新建”对话框，如图3-2所示。

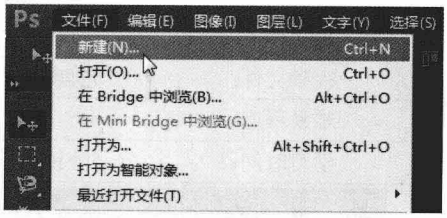



图3-1 选择“新建”命令

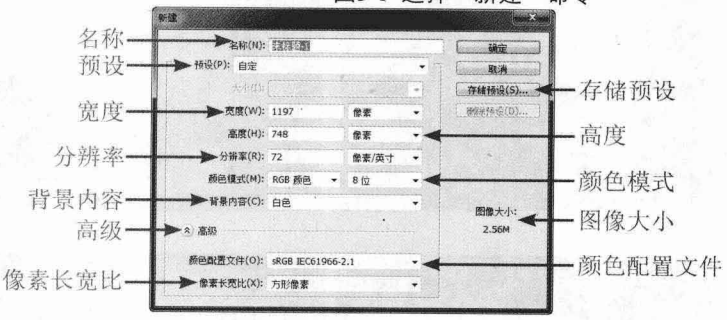



图3-2 “新建”对话框

- 名称：用于输入新文件的名称。若不输入，则默认为“未标题-1”；如连续新建多个，则默认为“未标题-2”、“未标题-3”等。
- 预设：此列表框可以选择文件尺寸大小、分辨率等预设的设定，如图3-3所示。如选择Web，此时在宽度和高度文本框中将显示预设的尺寸，如图3-4所示。
- 宽度/高度：用于设定图像的宽度和高度，可在其文本框中输入具体数值。但要注意，在设定前需要确定文件尺寸的单位，即在

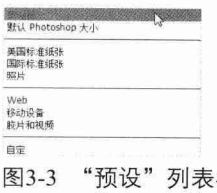



图3-3 “预设”列表框

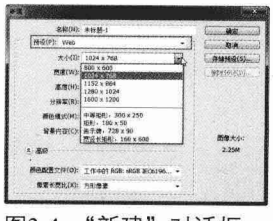


图3-4 “新建”对话框

其后面列表框中选择单位，如像素、英寸、厘米、毫米和点等，如图3-5所示。

- 分辨率：用于设定图像的分辨率。在设定分辨率时，也需要设定分辨率的单位，有像素/英寸、像素/厘米两种，如图3-6所示。通常使用的单位为像素/英寸。

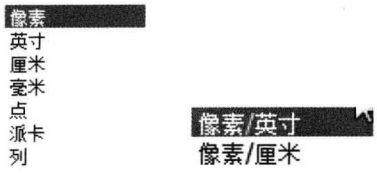



图3-5 宽高单位　图3-6 分辨率单位

- 颜色模式：用于设定图像的色彩模式，共有5种颜色模式。可以从右侧的列表框中选择色彩模式的位数，包括1位、8位、16位和32位。如图3-7所示。

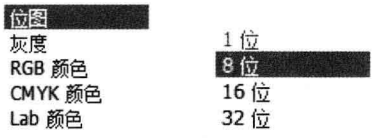



图3-7 色彩模式和位数

- 背景内容：该列表框用于设定新图像的背景层颜色，可以选择白色、背景色和透明色3种方式，如图3-8所示。如果想自定义背景色，在执行“文件→新建”命令前设置好工具箱中的背景色，然后再执行“文件→新建”命令，选择背景内容下的背景色即可。

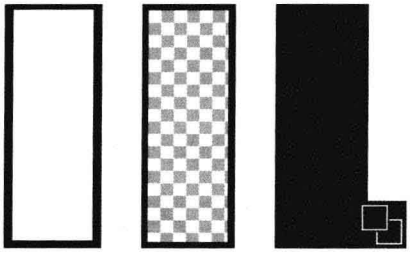


图3-8 白色　透明色　背景色

- 颜色配置文件：用于设定当前图像文件要使用的色彩配置文件。
- 像素长宽比：用于设定图像的长宽比。此选项在图像输出到电视屏幕时有用。
- 存储预设：设置完成后，单击该按钮，在弹出的“新建预设”对话框中输入预设的名称并选择相应的选项，即完成了预设的存储。下次再创建相同文件时，直接在“预设”选项下选择即可。
- 图像大小：显示当前设置下的文件的大小，该值的大小由文件的尺寸和分辨率决定。

*Tips* 新建文件时，如何选择文件的位深数?

位深数表示颜色的最大数量。位深数越大，则颜色数越多。其中，1 位的模式只能用于位图模式的图像；32 位的模式只能用于 RGB 模式的图像；8 位和 16 位的模式可以用于除位图模式之外的任何一种色彩模式，通常情况下用 8 位模式即可。

应用案例

## 3.1.2 新建一个A4大小文件

源文件：无　　视频：光盘\视频\第3章\新建一个A4大小文件.swf

使用Photohsop提供的预设功能，很容易创建生活中常用的文件大小，减少不必要的麻烦，提高工作效率。

STEP 01 执行“文件→新建”命令，弹出“新建文档”对话框，将其命名为“A4报告”，如图3-9所示。

STEP 02 单击“预设”选项后面的三角形按钮，在下拉列表中选择“国际标准纸张”选项，如图3-10所示。

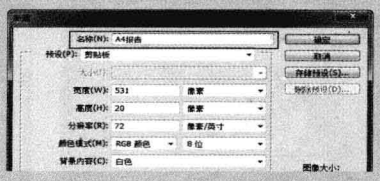



图3-9 命名文件




图3-10 选择纸张类型

STEP 03 在“大小”后面的下拉列表中选择“A4”选项，观察宽度、高度和分辨率的变化，如图3-11所示。单击“确定”按钮，即完成了新文件的创建，如图3-12所示。

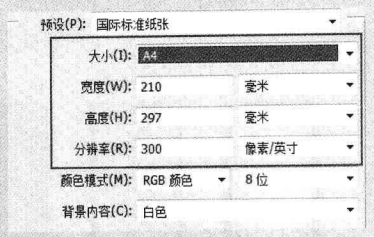



图3-11 选择预设大小

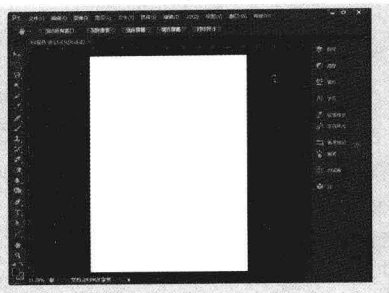


图3-12 新建A4文件

# 3.2 打开文件

Photoshop可以通过执行打开文件命令将外部的多种格式的图像文件打开，用来编辑处理。也可以将未完成的Photoshop文件打开，继续进行各种操作处理。

## 3.2.1 常规的打开方法

执行“文件→打开”命令，弹出“打开”对话框。在“打开”对话框中，可以对“查找范围”、“文件名”和“文件类型”进行设置，如图3-13所示。

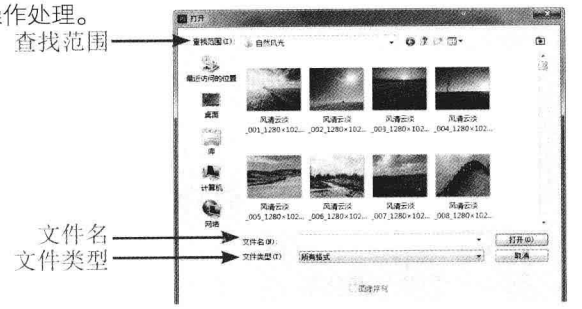



图3-13 “打开”对话框

- 查找范围：在该下拉列表框中查找图像文件的位置，即所在驱动器或文件夹。
- 文件名：在该下拉列表框中显示所要打开文件的名称，也可以在此输入要打开的文件的名称。
- 文件类型：在该下拉列表框中选定要打开的图像文件格式。若选择“所有格式”选项，则全部文件都会显示在对话框中。

*Tips*

打开 Photoshop CS6 软件后，双击 Photoshop 窗口空白处，或按快捷键【Ctrl+O】，也可以弹出“打开”对话框。

*Tips* 如何同时打开多个文件？

要打开连续的文件，可以单击第 1 个文件，然后按下【Shift】键，再单击需要同时选中的最后一个文件，单击“打开”按钮即可。要打开不连续的文件，按住【Ctrl】键，依次单击要打开的不连续文件，单击“打开”按钮即可。

## 3.2.2 使用“在Bridge中浏览”命令打开文件

执行“文件→在Bridge中浏览”命令，即可启动Bridge，在Bridge中双击想要打开的文件，即可在Photoshop中打开，如图3-14所示。



图3-14 在Brdige中浏览并打开

启动Bridge后，有一种更加快捷的浏览图片的方法，执行“文件→在Mini Bridge中浏览”命令，即可打开“Mini Bridge”面板，如图3-15所示。双击想要打开的图像，即可在Photoshop中打开。

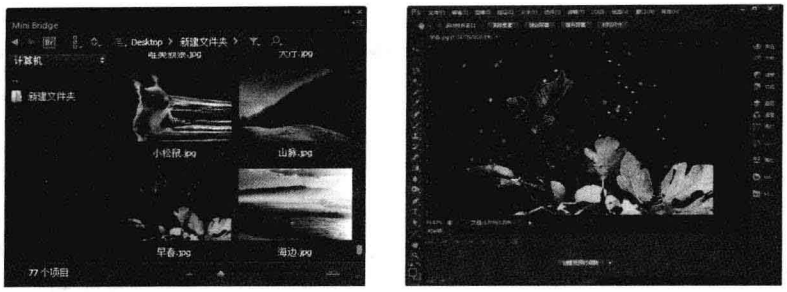



图3-15 在“Mini Bridge”面板中浏览并打开

*Tips*

要使用“Mini Bridge”面板，需要将 Bridge 软件打开，并且确定在“首选项→增效工具”菜单下的“载入扩展面板”为勾选状态。

*Tips*

在 Photoshop 中打开文件的数量是有限的，打开的数量取决于使用的计算机所拥有的内存和磁盘空间的大小。内存和磁盘空间越大，能打开的文件数目也就越多。此外，与图片的大小也有密切的关系。

## 3.2.3 使用“打开为”命令打开文件

在不同的操作系统间传递文件时偶尔会出现无法打开文件的情况，常常是由于文件的格式与实际格式不匹配，或者文件缺少扩展名造成的。

出现无法打开文件的情况，可以执行“文件→打开为”命令，在打开的“打开为”对话框中，选择一个被错误的保存为PNG格式的JPG文件，在“打开为”列表中为它指定正确的格式，如图3-16所示。

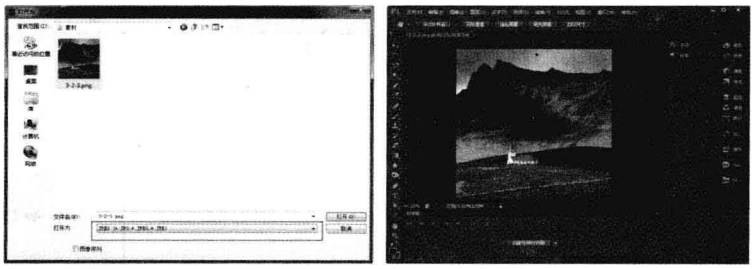


图3-16 使用“打开为”命令打开图像

*Tips*

如果使用“打开为”命令还不能打开图像，则该图像的格式可能与文件的实际格式不匹配，可多做几次尝试。也有可能图像文件已经损坏。

## 3.2.4 打开最近打开过的文件

当在Photoshop中进行了保存文件或打开文件操作，在“文件→最近打开文件”子菜单中就会显示出以前编辑过的10个图像文件。

利用“文件→最近打开文件”菜单中的文件列表，就可以快速打开最近使用过的文件，如图3-17所示。单击“清除最近的文件列表”命令可以将该目录清除。




图3-17 打开最近打开过的文件

## 3.2.5 打开为智能对象

智能对象是一个嵌入到当前文档中的文件，它可以保留文件的原始数据。

执行“文件→打开为智能对象”命令，在弹出的“打开为智能对象”对话框中，选择一个要打开的文

件，单击“打开”按钮即可，如图3-18所示。智能对象图层缩略图右下角有一个特殊的标志，如图3-19所示。



图3-18 打开智能对象




图3-19 智能对象图层

## 3.3 存储文件

无论是新文件的创建，还是打开以前的文件编辑或修改，在操作完成之后都需要将其保存。

### 3.3.1 使用“存储”命令

打开一个文件，编辑完成后，可执行“文件→存储”命令，或按下【Ctrl+S】快捷键，将图像保存，图像会保存为原来文件的格式。如果新建一个文件，执行“存储”命令，则会打开“存储为”对话框。

### 3.3.2 使用“存储为”命令

如果想要将文件保存为其他的图像格式，或者保存在其他位置，可以执行“文件→存储为”命令，打开“存储为”对话框，如图3-20所示。输入新的文件名，选择存储格式，单击“保存”按钮即可。

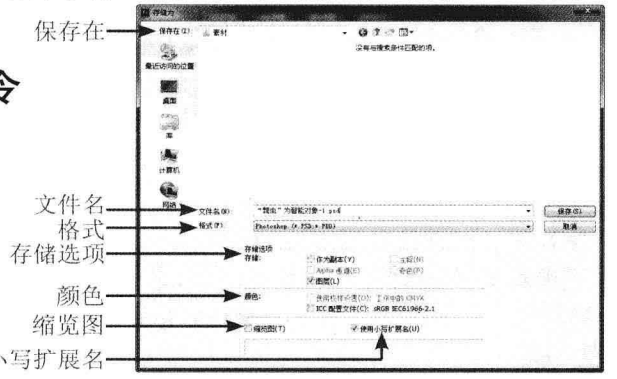



图3-20 “存储为”对话框

- 保存在：选择存放文件的位置。
- 文件名：用于输入定义新文件的名称。
- 格式：该下拉列表框用于设置图像文件的格式，默认为PSD格式，即Photoshop的文件格式。
- 存储选项：勾选“作为副本”后，将源文件保存一个副本文件，当前文件仍为打开状态，副本文件与源文件保存在同一位置。通过勾选，选择保存图像中的“注释”、“Alpha通道”、“图层”和“专色”通道的内容。当这些复选框呈现灰色时，表示保存的图像中没有相对应的数据信息。
- 颜色：将文件保存为EPS或PDF时，“使用校样设置”选项可用，勾选该项可以保存打印用的校样设置。“ICC配置文件”可保存嵌入在文档中的ICC配置文件。
- 缩览图：选中该复选框，可以保存文件的缩览图。即用该选项保存的图像文件，能够在“打开”对话框中预览图像的缩览图。
- 使用小写扩展名：该复选框可以设定当前保存的文件扩展名是否为小写。选中表示为小写，不选中则表示为大写。

*Tips* 如何判断图像是否存储完毕？

保存一些质量较高，尺寸较大的文件时，Photoshop 会在底部显示存储的进程，以便用户随时查看进度。

*Tips*

用户可以在“首选项”栏目下设置 Photoshop 自动保存的时间，这样可以避免发生由于忘记保存而造成数据丢失的情况。

## 3.3.3 使用“签入”命令

执行“文件→签入”命令保存文件时，允许存储不同版本的文件以及各版本的注释。该命令可用于Version Cue工作区管理图像，如果使用的是来自Adobe Version Cue的项目文件，则文档标题栏会提供有关文件状态的其他信息。相当于一个资源管理器，可以把图存到Adobe Version Cue里。方便保存各个版本的稿子，供局域网或远程联机浏览和使用。

## 3.3.4 图像的储存格式

Photoshop CS6支持多种文件格式，如TIF、GIF、JPEG等，文件格式决定了图像数据的存储方式以及文件是否与一些应用程序兼容。使用“存储”或“存储为”命令保存文件时，可以在弹出的对话框中选择文件的保存格式，如图3-21所示。在Windows 7 操作系统下，不同格式图片的显示图标如图3-22所示。

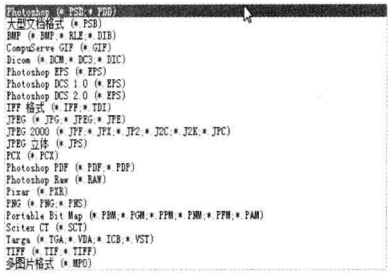



图3-21 存储格式列表

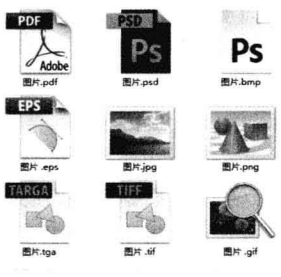



图3-22 不同格式的图片的图标

- PSD格式：PSD格式是Photoshop软件默认的文件格式，是除PSB之外支持所有Photoshop功能的格式。其他Adobe程序都可以直接置入PSD文件，如Illustrator、InDesign等。通常情况下，都是将文件保存为PSD格式。

  PSD格式在保存时会将文件压缩以减少占用磁盘空间。但PSD格式所包含的图像数据信息较多，因此比其他格式的图像文件要大得多。由于PSD格式保留文件的所有数据信息，因而修改起来较方便。

- PSB格式：PSB格式可以支持最高达到300 000像素的超大图像文件，它可保持图像中的通道、图层样式和滤镜效果不变。PSB格式的文件只能在Photoshop中打开。

- BMP格式：BMP格式是DOS和Windows兼容的标准Windows图像格式，它主要用来存储位图文件。BMP格式可以处理24位颜色的图像，支持RGB模式、位图模式、灰度模式和索引模式，但不能够保存Alpha通道。由于BMP格式的RLE压缩不是一种强有力的压缩方法，因此它的文件尺寸较大。

- GIF格式：GIF格式是CompuServe提供的一种图像格式，是基于在网络上传输图像而创建的文件格式。它支持透明背景和动画，被广泛应用于因特网的HTML网页文档中。GIF格式采用LZW无损压缩方式，压缩效果较好，但它只能支持8位的图像文件。

- DICOM格式：DICOM格式定义了数据集来保存信息对象定义，数据集又由多个数据元素组成。通常用来保存医学图像，如超声波和扫描图像。

- EPS格式：EPS是为PostScript打印机上输出图像而开发的文件格式，几乎所有的图形、图表和页面排版程序都支持该模式。EPS格式可以同时包含矢量图形和位图图像，支持RGB、CMYK、位图、双色调、灰度、索引和Lab模式，但不支持Alpha通道。它的最大优点是可以在排版软件中以低分辨率预览，将插入的文件进行编辑排版，而在打印或出胶片时则以高分辨率输出，做到工作效率与图像输出质量两不误。

- IFF格式：IFF是一种文件交换格式。这种文件格式多用于Amiga平台，在这种平台上它几乎可以存储各种类型的数据。而在其他平台上，IFF文件格式多用于存储图像和声音文件。

- JPEG格式：JPEG格式的图像通常用于图像预览。此格式的最大特色就是文件比较小，经过高位率的压缩，是目前所有格式中压缩率最高的格式。但是JPEG格式在压缩保存的过程中会以失真方式丢掉一些数据，因而保存后的图像与原图有所差别，没有原图像的质量好。因此，印刷品最好不要用此图像格式。JPEG格式支持RGB、CMYK和灰度模式，不支持Alpha通道。
- PCX格式：PCX格式适合保存索引和线画稿模式的图像，支持24位、256色的图像，并且支持RLE压缩。由于RLE是一种无损压缩方法，所以图像的颜色深度值越大，图像的尺寸减小就越少。PCX格式支持RGB、索引、灰度和位图模式，但它只有一个颜色通道。
- PDF格式：PDF格式是由Adobe公司推出的主要用于网上出版的文件格式，它以PostScript Level 2语言为基础，可包含矢量图形、位图图像，以及多页信息，并支持超级链接。由于具有良好的文件信息保存功能和传输能力，PDF格式已成为网络传输的重要文件格式。PDF格式支持RGB、CMYK、位图、灰度、索引和Lab模式，但不支持Alpha通道。
- RAW格式：RAW格式支持具有Alpha通道的CMYK、RGB和灰度模式，以及无Alpha通道的多通道模式、Lab模式、索引模式和双色调模式。
- PXR格式：PXR格式支持灰度图像和RGB彩色图像。可在Photoshop中打开由PIXAR工作站创建的* .pxr图像，也可以用*.pxr格式来存储图像文件，以便输送到工作站上。
- PNG格式：PNG格式具备GIF格式的支持透明度及JPEG格式的色彩范围广的特点，并且可包含所有的Alpha通道，采用无损压缩方式，不会损坏图像的质量。PNG格式不支持动画和早期的浏览器，尚未被广泛使用。
- SCT格式：SCT（ScitexCT）格式用于Scitex计算机上的高端图像处理。与Scitex联系，获得以SCT格式存储的文件传输到Scitex系统的实用程序。SCT格式支持CMYK、RGB和灰度模式，但不支持Alpha通道。
- TGA格式：TGA格式支持一个单独Alpha通道的32位RGB文件，无Alpha通道的索引模式、灰度模式、16位和24位RGB文件。
- TIFF格式：TIFF（英文全名是Tagged Image File Format）为标记图像文件格式。此格式可以在许多图像软件和平台之间转换，是一种灵活的位图图像格式。TIF格式支持RGB、CMYK、Lab、索引、位图和灰度模式，并且在RGB、CMYK和灰度模式中还支持使用通道、图层和路径的功能。

*Tips* 哪种格式支持透底效果？

在广告制作、动画制作中，常常会需要透底的图像。常用的支持透底的图像格式有 PNG、GIF、TIF 和 TGA。

## 3.4 置入文件

在Photoshop中可以将照片、图像或EPS、PDF、AI等矢量格式的文件作为智能对象置入到文档中，对其进行编辑或其他处理。接下来通过两个案例学习在Photoshop中置入文件的方法。

应用案例

### 3.4.1 置入EPS文件

源文件：光盘\源文件\第3章\3-4-1.psd　视频：光盘\视频\第3章\置入EPS文件.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，将“光盘\素材\第3章\3-4-1.jpg”文件打开，如图3-23所示。执行“文件→置入”命令，弹出“置入”对话框，选择“光盘\素材\第3章\3-4-1.eps”文件，如图3-24所示。

STEP 02 单击“置入”按钮，置入效果如图3-25所示。按【Enter】键确认置入，图像效果如图3-26所示。


图3-23 打开文档


图3-24 “置入”对话框


图3-25 置入图像


图3-26 确认置入

*Tips*

置入文件后，在按【Enter】键确认置入前，可以执行“编辑→自由变换”命令对置入的对象进行类似旋转、变形等各种操作。

应用案例

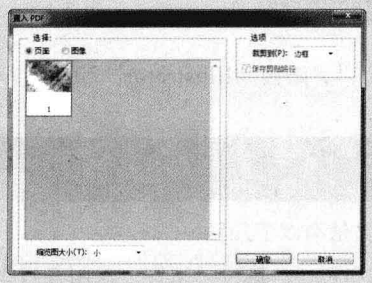
## 3.4.2 置入AI文件

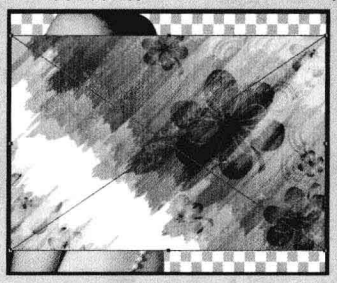
**源文件：光盘\源文件\第3章\3-4-2.psd　视频：光盘\视频\第3章\置入AI文件.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-4-2.psd”，如图3-27所示。执行“文件→置入”命令，弹出“置入”对话框，选择“光盘\素材\第3章\3-4-2.ai”文件，如图3-28所示。


图3-27 打开图像


图3-28 置入文件


图3-29 “置入PDF”对话框


图3-30 置入效果

STEP 02 单击“置入”按钮，弹出“置入PDF”对话框，如图3-29所示。单击“确定”按钮，置入效果如图3-30所示。

STEP 03 拖动图像四周控制点，调整大小，并按下【Enter】键确认置入，效果如图3-31所示。拖动“图层3-4-2”到“图层1”下，效果如图3-32所示。


图3-31 确认置入


图3-32 置入效果

*Tips*

AI格式是Adobe Illustrator特有的图形格式，将AI文件置入到Photoshop中，可以保留图层、蒙版、透明度、复合形状、切片、图像映射及可编辑的类型。

*Tips* “置入 PDF”对话框中“裁切到”列表框中包含多个选项

- 边框：该选项用于去除多余的空白。
- 媒体框：裁剪到页面的原始大小。
- 裁剪框：裁剪到 PDF 文件的剪切区域（裁切线区域）。
- 出血框：裁剪到 PDF 文件中指定的区域。
- 裁切框：裁剪到为得到预期的最终页面尺寸而指定的区域。
- 作品框：裁剪到 PDF 文件中指定的区域，用于将 PDF 数据设置于其他应用程序。

## 3.5 导入文件

在Photoshop中可以编辑视频帧、注释和WIA内容。新建或打开文件后，执行“文件→导入”菜单中的命令选项，即可完成导入操作，如图3-33所示。

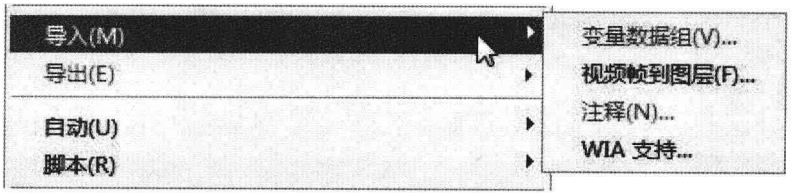



图3-33 “导入”菜单

Photoshop CS6中可以导入“变量数据组”、“视频帧到图层”、“注释”和“WIA支持”4种文件类型。

## 3.6 导出文件

为了不同的使用目的，可以通过执行“文件→导出”命令，选中下拉菜单下的命令选项，获得不同图形格式，如图3-34所示。

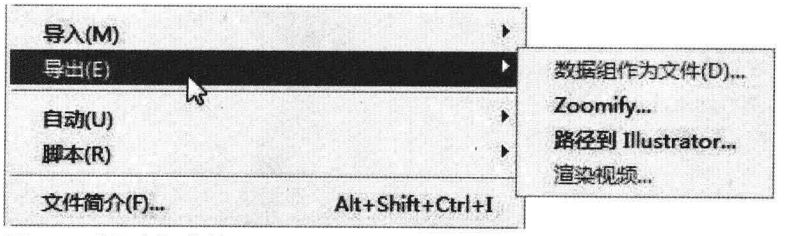



图3-34 “导出”菜单

Photoshop CS6中允许导出“数据组作为文件”、“Zoomify”、“路径到Illustrator”和“渲染视频”。

## 3.7 关闭文件

完成文件的编辑后，需要关闭文件以结束当前操作。关闭文件的方法有以下几种：

- 关闭文件：执行“文件→关闭”命令、按下【Ctrl+W】快捷键或单击文档窗口右上角的“关闭”按钮，即可关闭当前文件，如图3-35所示。
- 关闭全部文件：如果在Photoshop中同时打开了多个文件，执行“文件→关闭全部文件”命令或按下【Shift】键的同时单击文档窗口右上角的“关闭”按钮，即可关闭全部文件。
- 关闭并转到Bridge：执行“文件→关闭并转到“Bridge”命令，可以将当前文件关闭，并打开“Bridge”面板。
- 退出Photoshop程序：执行“文件→退出”命令，按下【Ctrl+Q】快捷键或者单击Photoshop窗口右上角的“关闭”按钮，即可关闭当前文件，如图3-36所示。



图3-35 关闭文件



图3-36 关闭软件

*Tips*

可以通过在“标题栏”上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单（如图3-37所示）中选择关闭命令来关闭文件。还可以选择在资源管理器中打开图像，或者移动到新窗口操作。

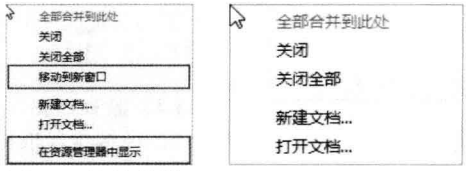



图3-37 快捷菜单

## 3.8 添加版权信息

在完成的作品中添加一些文件简介，说明文件的创作者、创作说明等信息。既能增加文件说明，又能起到保护版权的作用。

执行“文件→文件简介”命令，打开如图3-38所示对话框。在对话框中可输入文档标题、作者、作者职务、关键字等各项信息，如图3-39所示。

除了可以输入“说明”信息以外，还可以查看相机的原始数据、GPS数据、视频数据、音频数据、查看和编辑DICOM文件的元数据等。



图3-38 “文本简介”对话框



图3-39 输入版权信息

## 3.9 修改图像大小

图像质量的好坏与图像的分辨率、尺寸有直接的关系。使用“图像大小”命令可以调整图像的像素大小、打印尺寸和分辨率。

执行“图像→图像大小”命令，弹出“图像大小”对话框，如图3-40所示。

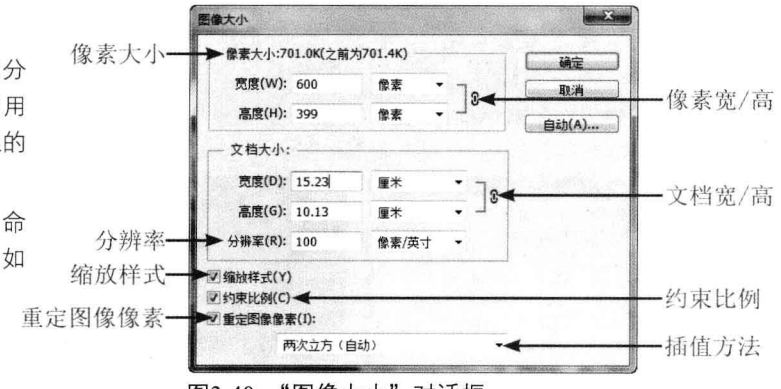



图3-40 “图像大小”对话框

- 像素大小：显示图像当前的像素尺寸，括号内显示的是之前的像素尺寸。
- 像素宽/高：设置图像像素的尺寸。
- 文档宽/高：设置图像打印的尺寸，单位有英寸、厘米、毫米、点、派卡和百分比。
- 分辨率：设置图像分辨率大小。

- 缩放样式：文档中的突出如果应用了图层样式，勾选该选项，图层样式会跟随图像大小的变化而变化。
- 约束比例：勾选此选项，改动宽度和高度中的任一项，则另一项跟着成比例改动。
- 重定图像像素：勾选此选项，则修改图像大小时，图像像素会随图像大小的变化而变化。图像变大，像素增加；图像变小，像素减少。
- 插值方法：根据需求可以选择不同的插值方法，如图3-41所示。

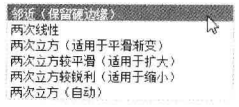



图3-41 插值方法

- 邻近：一种速度快但精度低的图像像素模拟方法。该方法用于包含未消除锯齿边缘的插图，以保留硬边缘并生成较小的文件。但是，该方法可能产生锯齿状效果，在对图像进行扭曲、缩放时或在某个选区上执行多次操作时，这种效果会变得非常明显。
- 两次线性：一种通过平均周围像素颜色值来添加像素的方法。该方法可生成中等品质的图像。
- 两次立方：一种将周围像素值分析作为依据的方法。速度较慢，但精度较高。使用更复杂的计算，产生的色调渐变比“邻近”或“两次线性”更为平滑。
- 两次立方较平滑：一种基于两次立方插值且旨在产生更平滑效果的有效的图像放大方法。
- 两次立方较锐利：一种基于两次立方插值且具有增强锐化效果的有效的图像减小方法。此方法在重新取样后的图像中保留细节。如果使用“两次立方较锐利”使图像中某些区域的锐化程度过高时，请尝试使用“两次立方较平滑”。
- 两次立方（自动）：根据实际的操作，Photoshop自动选择插值方式。

应用案例

## 3.9.1 修改图像的尺寸

**源文件：光盘\源文件\第3章\3-9-1.jpg　视频：光盘\视频\第3章\修改图像的尺寸.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-9-1.jpg”，如图3-42所示。执行“图像→图像大小”命令，打开“图像大小”对话框，如图3-43所示。



图3-42 打开图像

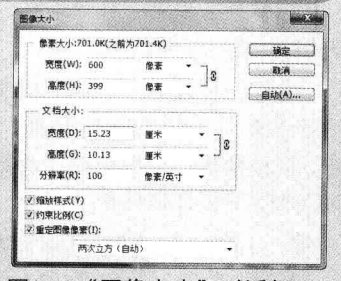



图3-43 “图像大小”对话框

STEP 02 取消勾选“重定图像像素”，修改“文档大小”的“宽度”和“高度”为原来的50%，单击“确定”按钮，如图3-44所示。可观察到图像变小，分辨率变大，但文档体积没有改变。

STEP 03 打开“图像大小”对话框，勾选“重定图像像素”选项，修改“文档大小”的“宽度”和“高度”为50%，如图3-45所示。可以看到图像变小，分辨率不变，文档体积变小。

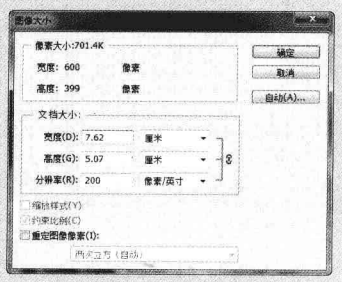



图3-44 未勾选重定图像像素

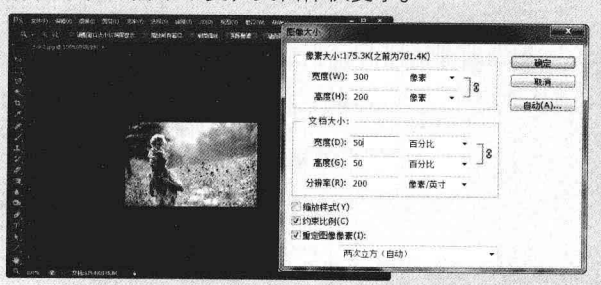



图3-45 勾选重定图像像素

# 3.10 修改画布大小

画布是指整个文档的工作区域，也就是图像的显示区域，如图3-46所示。在处理图像时，可以根据需要来增加或者减少画布，还可以旋转画布。下面将讲解如何对画布进行操作。

## 3.10.1 修改画布大小

在Photoshop中，通过“图像”菜单下的“画布大小”命令即可修改画布的大小。当增加画布大小时，可在图像周围添加空白区域；当减少画布大小时，则裁剪图像。

执行“图像→画布大小”命令，打开“画布大小”对话框，如图3-47所示。



图3-46 显示画布

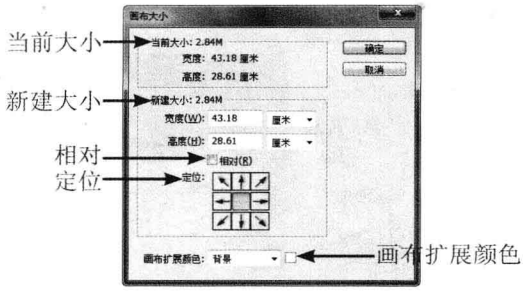



图3-47 “画布大小”对话框

- 当前大小：显示图像宽度和高度的实际尺寸和文件的实际大小。
- 新建大小：可以在“宽度”和“高度”框中输入画布的尺寸，在其后面列表框中选择单位，如图3-48所示。当输入的数值大于原图像尺寸时，画布变大，反之，画布减小。输入尺寸后，该选项右侧会显示修改后的文档大小，如图3-49所示。



图3-48 尺寸单位



图3-49 显示新建大小

- 相对：勾选该选项，“宽度”和“高度”选项中的数值将代表实际增加或减少的区域的大小，而不再代表整个文档的大小。输入正值表示增加画布，输入负值则减小画布，如图3-50所示。

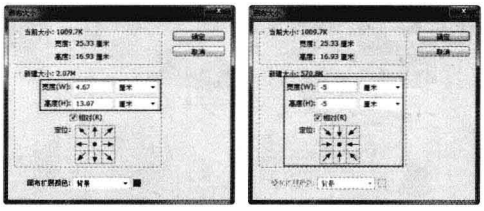


图3-50 勾选“相对”该项

- 定位：单击不同的方格，可以指示当前图像在新画布上的位置。如图3-51所示，设置了两种不同的定位方向后增加画布的图像效果。

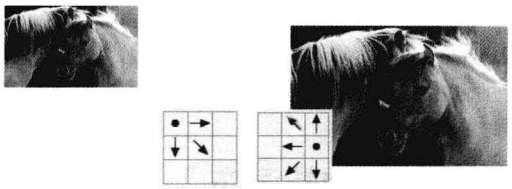


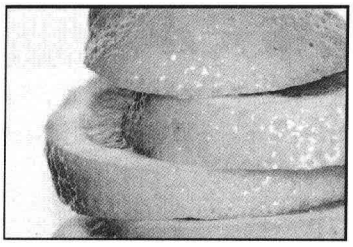
图3-51 区域定位

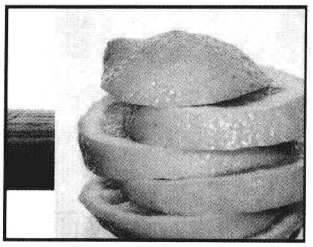
- 画布扩展颜色：在该下拉列表中可以选择填充新画布的颜色。如果图像的背景是透明的，则“画布扩展颜色”选项将不可用。因此，添加的画布也将是透明的。

## 3.10.2 显示画布外全部对象

实际操作中，当将一个大图拖入到一个小图时，大图中的一些内容就会在小图画布的外面，显示不

出来，如图3-52所示。执行“图像→显示全部”命令，Photoshop通过检测图像中像素的位置，自动扩大画布，显示全部内容，如图3-53所示。


图3-52 未显示图像


图3-53 图像效果

**应用案例** **拼合网站截图**

源文件：光盘\源文件\第3章\3-10-2.jpg　视频：光盘\视频\第3章\拼合网站截图.swf

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-10-2.jpg”，如图3-54所示。使用同样方法打开“3-10-21.jpg”文件，如图3-55所示。


图3-54 打开图像

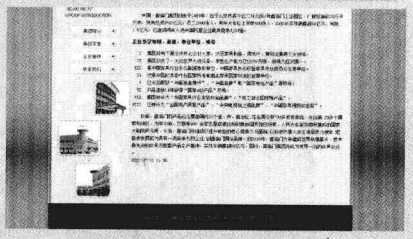
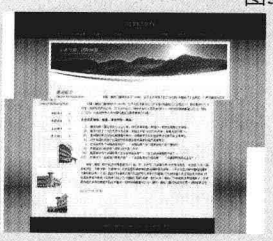
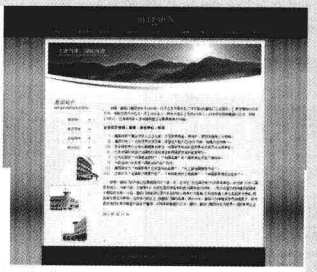

图3-55 打开图像

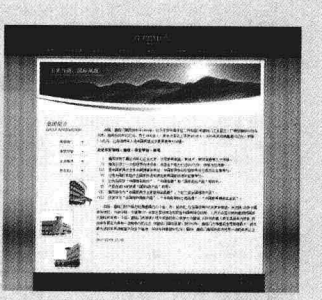

图3-56 拖动图像


图3-57 显示全部

**STEP 02** 使用“移动工具”将“3-10-21.jpg”文件拖入到“3-10-2.jpg”文件中，效果如图3-56所示。执行“图像→显示全部”命令，效果如图3-57所示。

**STEP 03** 使用“移动工具”调整图像位置，对齐页面，效果如图3-58所示。使用“裁剪工具”裁切页面，效果如图3-59所示。


图3-58 对齐页面


图3-59 裁剪页面

## 3.10.3 旋转画布

在Photoshop中不仅可以对画布大小进行调整，还可以对画布进行旋转，通过执行“图像→图像旋转”菜单中的命令，即可对画布进行旋转或翻转，如图3-60所示。如图3-61所示为执行了“水平翻转画布”操作的效果。

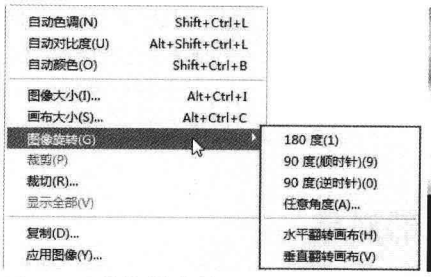
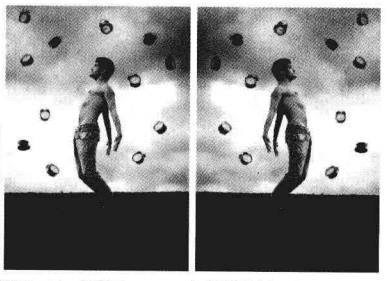


图3-60 图像旋转菜单


图3-61 原图　水平翻转

执行“图像→图像旋转→任意角度”命令，弹出“旋转画布”对话框，如图3-62所示。输入画布的旋转角度即可按照指定的角度精确旋转画布，如图3-63所示。




图3-62 “旋转画布”对话框

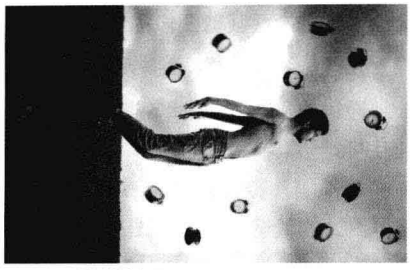


图3-63 旋转效果

*Tips* “图像旋转”和“变换”命令的区别是什么？

“图像旋转”菜单下的命令针对的是整个画布，而“变换”菜单下的命令这是针对于单个对象，也就是图层中的图像。

# 3.11 裁剪图像

裁剪图像的主要目的是调整图像的大小，获得更好的构图，删除不需要的内容。使用“裁剪工具”、“裁剪”命令或“裁切”命令都可以裁剪图像，下面将对其进行具体讲解。

## 3.11.1 了解“裁剪工具”

单击工具箱中的“裁剪工具”按钮，在图片周围显示裁剪的标记。向上拖动底部的裁剪标记，如图3-64所示。在裁剪区域内双击，即可完成裁剪操作，如图3-65所示。“裁剪工具”选项栏如图3-66所示。

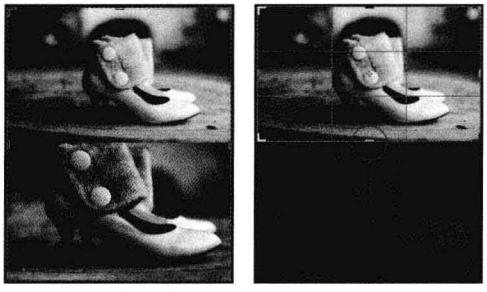


图3-64 裁剪工具

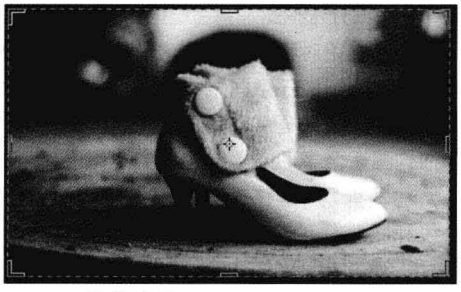


图3-65 裁剪效果

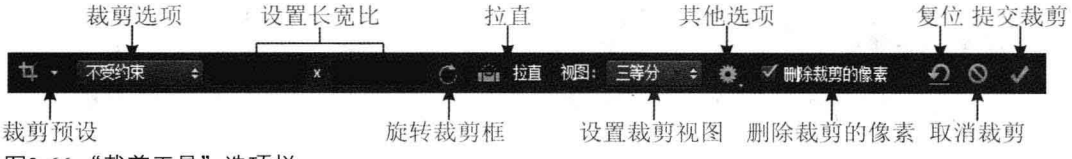



图3-66 “裁剪工具”选项栏

- 裁剪预设：单击此三角形，可以打开预设面板，如图3-67所示。

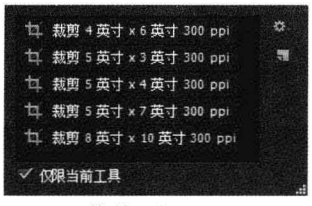



图3-67 裁剪预设

- 裁剪选项：单击此下拉列表，可以选择预设的裁剪长宽比，如图3-68所示。
  - 不受约束：不受原图比例约束。
  - 原始比例：使用原图的长宽比。
  - 存储预设：将设置的尺寸存储为裁剪预设。
  - 删除预设：删除已有的裁剪预设。
  - 大小和分辨率：可以输入图像的宽度、高度和分辨率，裁剪后图像的尺寸由输入的数值决定。

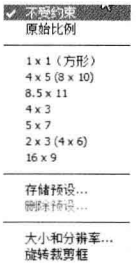



图3-68 裁剪选项

- 设置长宽比：设置裁剪图像的长宽比。
- 旋转裁剪框：纵向或横向旋转裁剪框。
- 拉直：通过在图像上画一条直线来修改图像的垂直方向。
- 设置裁剪视图：设置裁剪工具的视图选项，以便获得更好的裁剪效果，如图3-69所示。

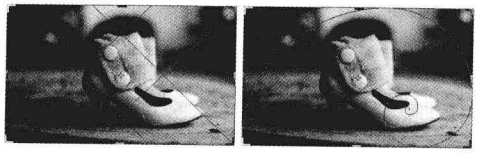


图3-69 对角和金色螺旋线

- 其他选项：在此选项中可以设置裁剪模式和裁剪屏蔽选项，如图3-70所示。

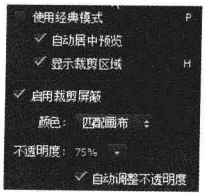



图3-70 裁剪其他选项

- 删除裁剪的像素：勾选该选项，裁剪后将会把裁剪掉的像素删除；取消勾选，则以蒙版的方式暂时将裁剪掉的像素隐藏。
- 复位：复位裁切框、图像旋转以及长宽比设置。
- 取消裁剪：取消当前裁剪操作。
- 提交裁剪：提交当前裁剪操作。

*Tips* 怎么让裁剪框不自动移动？

要想在执行裁剪操作时，裁剪框不随操作自动移动，只需要在“裁剪工具”选项栏上的“其他选项”下取消勾选“自动居中预览”选项。

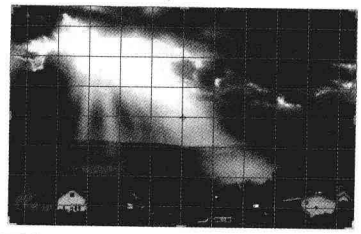
### Photoshop CS6新增功能：新增裁剪视图

PhotoshopCS6中将专业级照片处理软件Lightroom中的裁剪辅助线吸取过来，除了沿用CS5版本中的三等分、网格视图外，新增了对角、三角形、黄金比例和金色螺线4种裁剪视图。

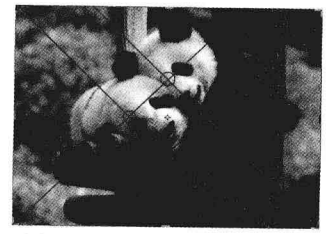
- 三等分：三分法构图是黄金分割的简化，其基本目的就是避免对称式构图。这种构图表现鲜明，构图简练。图上任意两条线的交点就是视觉的兴趣区域，这些兴趣点就是放置主题的最佳位置。这种构图适合多形态平行焦点的主体。
- 网格：裁剪网格会在裁剪框内显示很多具有水平线和垂直线的方形小网格，以帮助我们对齐照片，通常用于纠正地平线倾斜的照片。我们只需要选择小方格对齐的方式，再旋转、拖曳任何一个角就可以手动对齐。
- CS6 对角：也称为斜井字线，也是利用黄金分割法的一种构图方法，与三分法类似。利用倾斜的四条线将视觉中心引向任意两条线相交的交点，即视觉兴趣区域所在点。可以利用裁切框很好地进行对角线构图。



三等分



网格

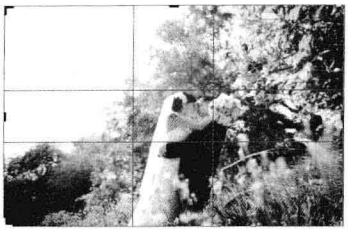


对角

- CS6 三角形：以三个视觉中心为景物的主要位置，有时是以三点成面几何构成来安排景物，形成一个稳定的三角形。这种三角形可以是正三角，也可以是斜三角或倒三角。其中斜三角较为常用，也较为灵活。三角形构图具有安定、均衡但不失灵活的特点。
- CS6 黄金比例：黄金分割法是摄影构图中的经典法则。当我们使用黄金分割法对画面进行裁剪构图时，画面的兴趣中心应该位于或靠近两条线的交点。此方法在人物的拍摄中运用较多，Photoshop会自动根据照片的横竖幅调整网格的横竖。
- CS6 金色螺线：这种辅助线被称为“黄金螺旋线”，通过在螺旋线周围安排对象，引导观者的视线走向画面的兴趣中心。图片的主体作为起点，就是黄金螺旋线的绕得最紧的那一端。这种类型的构图通过那条无形的螺旋线条，会

吸,观察者的视线，创造出一个更为对称的视觉线条和一个全面引人注目的视觉体验。


三角形


黄金分割


金色螺线

应用案例

## 3.11.2 使用金色螺线裁切

**源文件：光盘\源文件\第3章\3-11-2.jpg 视频：光盘\视频\第3章\使用金色螺线裁切.swf**

抓拍动态图像时，往往由于拍摄时机短暂，不能形成最好的构图效果。使用Photoshop可以轻松地裁剪出符合构图美学的比例。

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-11-2.jpg”，如图3-71所示。执行“图像→图像旋转→水平翻转”命令，图片效果如图3-72所示。


图3-71 打开人像图


图3-72 水平翻转素材图

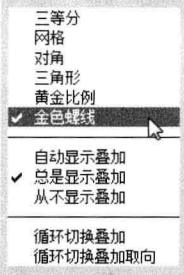




图3-73 创建裁剪框

**STEP 02** 单击工具箱中的“裁剪工具”按钮，在选项栏的“视图”选项下选择“金色螺线”选项，如图3-73所示。

**STEP 03** 拖动四周的裁剪框，直到螺旋线的起点与图像中人物位置重合，如图3-74所示。单击选项栏上的“提交当前裁剪操作”按钮，完成裁剪，效果如图3-75所示。


图3-74 裁剪图像


图3-75 裁剪效果

## 3.11.3 了解“透视裁剪工具”

使用“透视裁剪工具”裁剪图像，可以旋转或者扭曲裁剪定界框。裁剪后，可对图像应用透视变换，“透视裁剪工具”选项栏如图3-76所示。

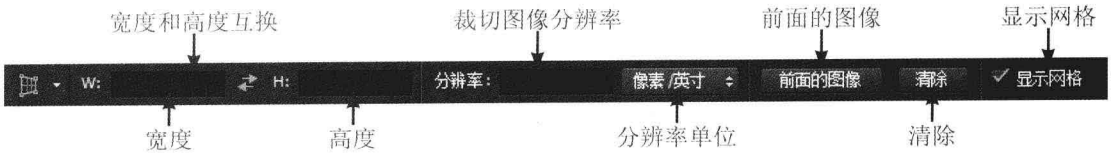



图3-76 “透视裁剪工具”选项栏

- 宽度/高度：可以输入宽度和高度的数值，裁剪后图形的尺寸由输入的数值决定，与裁剪区域的大小没有关系。
- 宽度和高度互换：将裁剪区域的宽度和高度互换。
- 裁切图像分辨率：输入裁剪后图像的分辨率，裁剪后的图像将以此数值作为图形的分辨率。
- 分辨率单位：选择不同的分辨率单位，有像素/英寸和像素/厘米可供选择。
- 前面的图像：单击该按钮，即可在“宽度”、“高度”和“分辨率”文本框中显示当前图像的尺寸和分辨率。如果同时打开了两个文件，单击该按钮则会显示另一张图像的尺寸和分辨率。
- 清除：单击该按钮，将清空其他几个文本框中的数值。
- 前面的网格：勾选该选项将显示裁剪区域内的网格。

应用案例

## 3.11.4 裁剪拉直图像

**源文件：光盘\源文件\第3章\3-11-4.jpg　视频：光盘\视频\第3章\裁剪拉直图像.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-11-4.jpg”，如图3-77所示。单击工具箱上的“裁剪工具”按钮，在选项栏上单击“拉直”按钮，沿照片中地平线拉出一条直线，如图3-78所示。



图3-77 打开素材图像.




图3-78 拉直线条



图3-79 拉直效果



图3-80 裁剪效果

STEP 02 松开左键，拉直效果如图3-79所示。单击选项栏上的“提交”按钮，完成图像的拉直操作，效果如图3-80所示。

**Photoshop CS6新增功能：裁剪工具和透视裁剪工具**

在Photoshop CS6中对“裁剪工具”进行了拆分和功能增强，将之前版本中的“裁剪工具”拆分为“裁剪工具”和“透视裁剪工具”，添加了拉直功能，同时为了获得更好的构图效果，也提供了更多裁剪视图供用户选择，例如：三角形、对角、黄金比例和金色螺线等。

应用案例

### 3.11.5 裁剪透视图像

源文件：光盘\源文件\第3章\3-11-5.jpg　视频：光盘\视频\第3章\裁剪透视图像.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-11-5.jpg”，如图3-81所示。单击“透视裁剪工具”，在图像的右下角单击并沿着透视角度创建如图3-82所示线条。



图3-81 打开图像



图3-82 创建裁剪框

STEP 02 在图像顶端单击，沿图像水平向左拖动，在如图3-83所示位置单击。以同样的方式，移动到图像左下角单击，裁剪效果如图3-84所示。

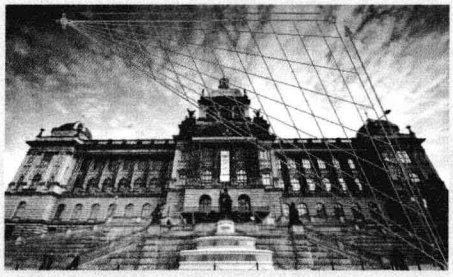


图3-83 调整控制点



图3-84 调整控制点

STEP 03 可以通过调整裁剪区域的控制点，以便获得更好的裁剪效果。调整完成后，单击“提交当前裁剪操作”按钮，完成裁剪，效果如图3-85所示。





图3-85 透视裁剪效果

*Tips* 如果使用三等分法则获得好的构图效果？

裁切照片时可以套用三等分定律，即想像你的相机观景窗被线条平均分割成“垂直”和“水平”各三等分，等于是一个九宫格。将拍摄对象放在这些线条交会的其中一个点上，这样裁切出来的照片会有主题，既赏心悦目又具有活力。

## 3.12 使用“裁剪”命令

除了可以使用“裁剪工具”实现对图像的裁剪以外，Photoshop也提供了裁剪命令方便对图像的裁剪

操作。在创建选区或激活“裁剪工具”的前提下，执行“图像→裁剪”命令，在图像周围出现裁剪框，拖动裁剪框即可完成对图像的裁剪操作，如图3-86所示。

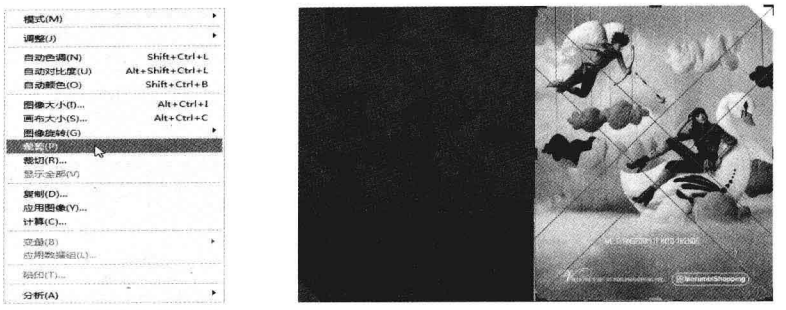



图3-86 使用裁剪命令

## 3.13 使用“裁切”命令

Photoshop 还提供了一种特殊的裁剪方法，即裁剪图像空白边缘。也就是当图像四周出现空白内容时可以直接将其去除，而不必使用“裁剪工具”经过选取裁剪范围才能裁剪。

执行“图像→裁切”命令，弹出“裁切”对话框，如图3-87所示。

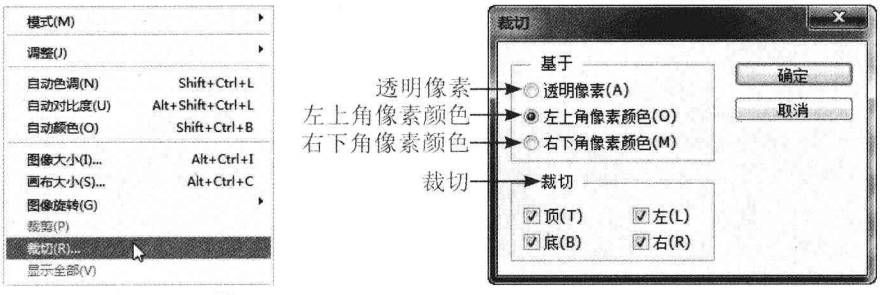



图3-87 “裁切”对话框

- 透明像素：如果选中“透明像素”单选按钮，则以图像中有透明像素的位置为基准进行裁剪（该选项只有在图像中没有“背景”图层时有效），如图3-88所示。

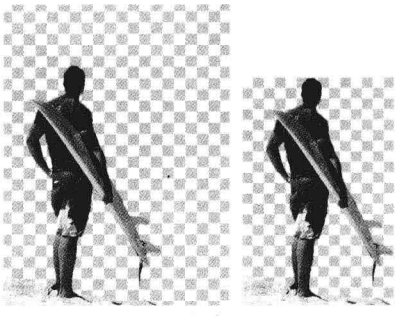


图3-88 裁剪透明像素

- 左上角像素颜色：如果选中“左上角像素颜色”单选按钮，则以图像左上角位置为基准进行裁剪。
- 右下角像素颜色：如果选中“右上角像素颜色”单选按钮，则以图像右上角位置为基准进行裁剪。
- 裁切：在该选项组中选择裁剪的区域，确定是在图像的“顶部”、“左边”、“底部”还是“右边”。如果选中所有复选框，则裁剪四周空白边缘，如图3-89所示。

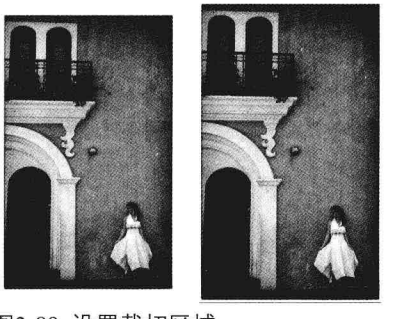


图3-89 设置裁切区域

# 3.14 裁剪并修齐照片

Photoshop中提供了一种非常有用的裁剪方法：裁剪并修齐照片，在日常生活中使用扫描仪一次扫入多张照片时多采用这种裁剪方法。使用该命令可以将一张扫描了多张照片的图像裁剪成单独照片。

**应用案例**

**裁剪并修齐照片**

**源文件：无** **视频：光盘\视频\第3章\裁剪并修齐照片.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-14.jpg”，如图3-90所示。执行“文件→自动→裁剪并修齐照片”命令，如图3-91所示。

STEP 02 稍等片刻，Photoshop就完成了裁剪工作，效果如图3-92所示。将每张图片裁剪为单独的图像，执行“文件→存储”命令，将每张照片保存，即可完成操作。



图3-90 打开图像




图3-91 执行命令



图3-92 裁剪效果

*Tips*

为了获得最佳结果，要扫描的图像之间应保持 1/8 英寸的间距，而且背景（通常是扫描仪的台面）应该是没有什么杂色的均匀颜色。“裁剪并修齐照片”命令最适用于外形轮廓十分清晰的图像。如果“裁剪并修齐照片“命令无法正确处理图像文件，请使用“裁剪工具”。

# 3.15 图像的复制与粘贴

“复制”和“粘贴”，对于计算机用户来说应该是再熟悉不过的操作了。在Photoshop中除了可以执行最基本的复制、粘贴操作以外，还可以实现一些软件特有的操作。

## 3.15.1 复制文档

在Photoshop中可以轻松地实现复制图像的操作。复制图像的主要目的既是为了保护源文件，也可以方便比较图像的变化。执行“图像→复制”命令，弹出“复制图像”对话框，如图3-93所示。单击“确定”按钮，即可完成图像的复制。勾选“仅复制合并的图层”选项，复制的图像将自动合并可视图层，删除不可视图层，如图3-94所示。

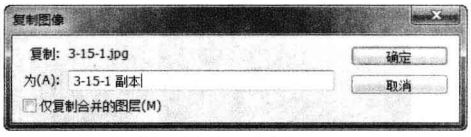



图3-93 “复制图像”对话框



图3-94 复制效果

*Tips*

当图像是以浮动的方式显示在 Photoshop 窗口时，在图像文件名的位置单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“复制”命令，也可以完成图像的复制。

## 3.15.2 拷贝和粘贴

使用选择工具选中需要拷贝的图像，然后执行“编辑→拷贝”命令，将图像复制到剪贴板上，完成拷贝操作，如图3-95所示。

选择想要粘贴对象的图像，执行“编辑→粘贴”命令，即可完成粘贴操作，如图3-96所示。

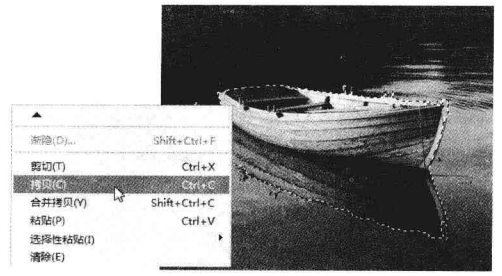



图3-95 拷贝操作




图3-96 粘贴命令

## 3.15.3 合并拷贝和选择性粘贴

Photoshop文件中，常常包含很多图层。执行“编辑→合并拷贝”命令，即可将文件中所有可见层的内容复制到剪贴板上，如图3-97所示。执行“文件→粘贴”命令，效果如图3-98所示。







图3-97 合并拷贝



图3-98 拷贝效果

执行“编辑→选择性粘贴”命令，可以选择不同的粘贴命令，如图3-99所示。

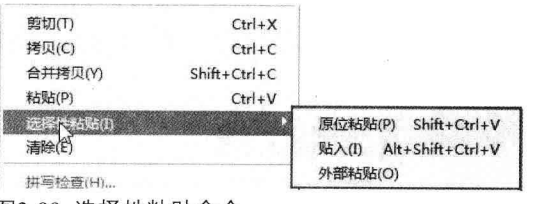



图3-99 选择性粘贴命令

- 原位粘贴：执行该命令，可以将图像粘贴到拷贝对象的原始位置。
- 贴入：使用该命令的前提条件是图像中已经创建了选区。执行该命令将图像粘贴入选区内，如图3-100所示。

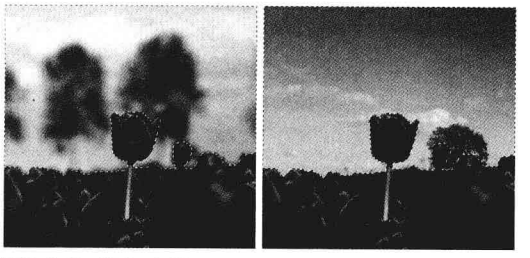


图3-100 贴入内容

外部粘贴：创建选区后，可以执行该命令。粘贴图像将出现在选区外部，如图3-101所示。


图3-101 外部粘贴

*Tips* 为什么贴入和外部粘贴都是灰色的不能使用？

要使用贴入和外部粘贴命令，需要首先在被贴入的图像上创建选区，然后这两个命令才能使用。执行了这两个命令后，打开“图层”面板。可以清楚地看到这两种效果是通过蒙版的方式实现的。关于蒙版的内容，将在后面的章节中介绍。

## 3.15.4 剪切图像

执行“拷贝”命令只是将源图像中选中的区域复制到剪贴板中，并不会对原图有影响。实际生活中，会有一种情况，希望在拷贝选中的对象时，将其从原图中删除。这种情况下，可以执行“编辑→剪切”命令，如图3-102所示。

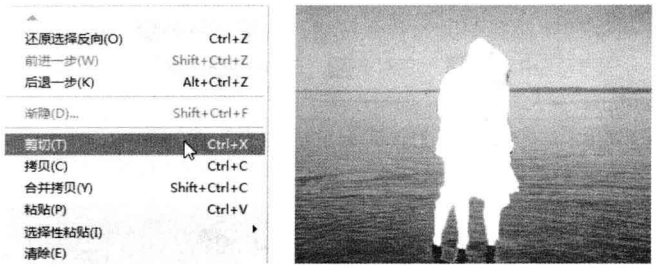
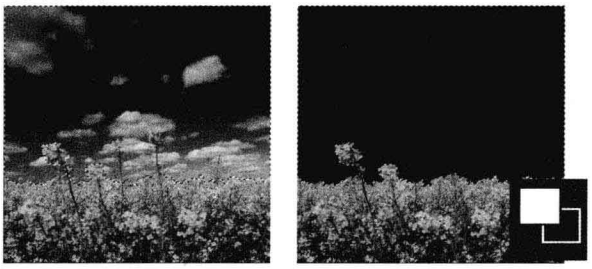


图3-102 剪切图像

## 3.15.5 清除图像

如果要直接删除选区中对象，可以执行“编辑→清除”命令，即可将选区中的对象删除。如果清除的对象是背景层上的内容，执行“清除”命令后，则被清除区域将以背景色显示，如图3-103所示。


图3-103 清除背景上的对象

# 3.16 变换图像

将图像复制到新的位置后，可以通过“变换”和“变形”命令对图像进行旋转、缩放、变形和扭曲等各种操作。

## 3.16.1 移动图像

使用工具箱中的“移动工具”可以轻松地实现对图像图层或者选区中的对象进行移动操作。“移动工具”选项栏如图3-104所示。

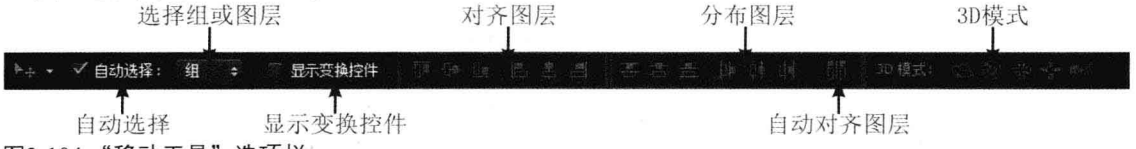


图3-104 “移动工具”选项栏

自动选择：当图像中包含多个图层或组时，勾选该选项，使用“移动工具”单击任何对象，即可快速选中该对象。

选择组或图层：在使用自动选择时，可以选择将要选择的是图层还是组。

显示变换控件：勾选该选项，选择任一个图层时，就会在图层内容的周围显示定界框，如图3-105所示。通过拖动控制点可实现对图像的各种操作。

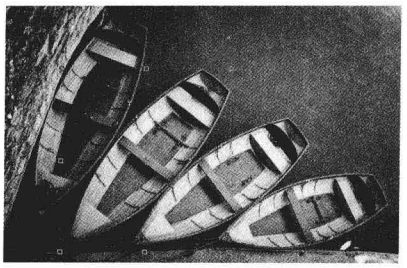


图3-105 显示变换控件

- 对齐图层：当文档中包含2个或以上的图层时，可以使用对齐图层的各个按钮，包括顶对齐、垂直居中对齐、底对齐、左对齐、水平居中对齐和右对齐共6种对齐方式。
- 分布图层：当文档中包含3个或以上图层时，单击相应的按钮可以使所选图层中的对象按照规则分布，包括按顶分布、垂直居中分布、按低分布、按左分布、水平居中分布和按右分布共6种对齐方式。
- 自动对齐图层：该命令可以根据不同图层中的相似内容（如角和边）自动对齐图层。
- 3D模式：该模式只有在进行3D操作时才能使用。具体功能将在本书第16章中详细介绍。

*Tips*

移动图层上或选区中的对象时，可以通过按键盘上的方向键实现精确移动，按一下移动一个像素。按下【Shift】键的同时按方向键可以移动 10 个像素。

## 应用案例 在不同文档间移动图像

**源文件：源文件\第3章\3-16-1.psd　　视频：视频\第3章\在不同文档间移动图像.swf**





图3-106 打开图像

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-16-11.jpg”和“光盘\素材\第3章\3-16-12.jpg”文件，如图3-106所示。

**STEP 02** 使用“移动工具”在青草上单击并拖动，将光标移动到“3-16-11.jpg”的标题栏上，如图3-107所示。“3-16-11.jpg”文件会自动打开，移动光标到文件内部，松开左键，效果如图3-108所示。

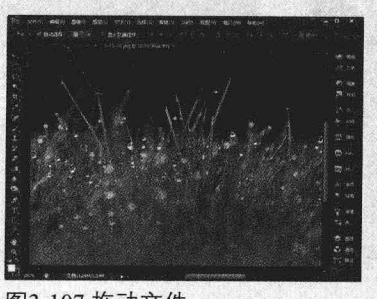


图3-107 拖动文件



图3-108 拖入内部



图3-109 调整图像大小



图3-110 添加蒙版合成效果

**STEP 03** 执行“编辑→自由变换”命令，调整图像大小，如图3-109所示。为该图层添加蒙版，可以获得更好的图像效果，如图3-110所示。

## 3.16.2 变换图像

在图像的编辑过程中，经常要对图像进行变换操作。在Photoshop CS6中，执行“编辑→变换”命令，其下拉菜单中包含各种变换命令，执行这些命令可以对图像进行缩放、旋转、斜切、翻转以及自由变换等操作，如图3-111所示。

执行这些命令时，当前对象上会显示定界框、中心点和控制点，如图3-112所示。定界框四周的小方块是控制点，拖动控制点可以进行变换操作。中心点位于对象的中心，用于定义对象的变换中心，拖动它就可以移动对象的位置。

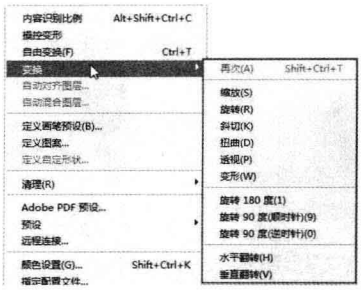



图3-111 变换命令

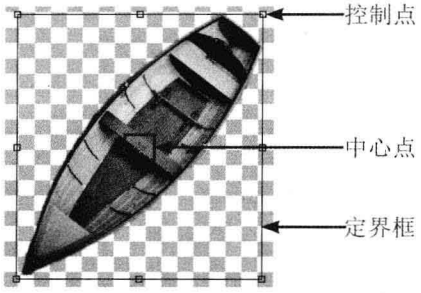



图3-112 变换元素

## 3.16.3 缩放和旋转图像

执行“编辑→变换”菜单下的命令后，“变换”命令选项栏，如图3-113所示。

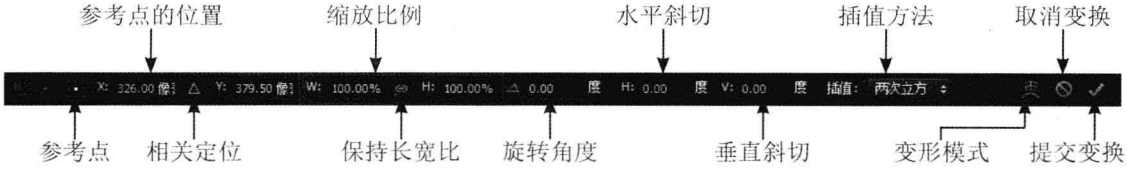



图3-113 变换命令选项栏

- 参考点：参考点相当于变换的中心点。一个图像只有一个，并且可以通过单击更改参考点的位置。
- 参考点的位置：通过在两个文本框中输入数值，精确定位参考点的位置。
- 相对定位：单击该按钮，可以指定相对于当前参考点位置的新参考点位置。
- 缩放比例：通过修改两个文本框的百分比可以更改图像的缩放比例。
- 保持长宽比：单击该按钮，将保证图像在缩放时宽度和高度等按比例缩放。
- 旋转角度：可以在文本框中输入数值，实现精确旋转。
- 水平斜切：设置水平斜切的精确数值。
- 垂直斜切：设置垂直斜切的精确数值。
- 插值方法：根据需求选择不同的插值方法。与“图像大小”对话框中的插值方法相同（“见3.9修改图像大小”）。
- 变形模式：单击该按钮，将切换到变形模式，如图3-114所示。

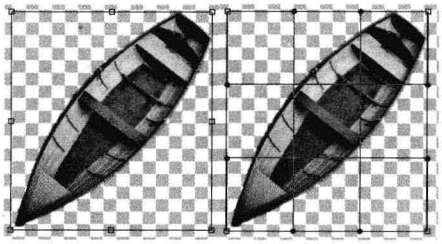


图3-114 变换模式和变形模式

- 取消变换：单击该按钮，取消变换操作。
- 提交变换：单击该按钮，确定变换操作。

## 应用案例 使用再次变换制作图形

源文件：源文件\第3章\3-16-3.psd　视频：视频\第3章\使用再次变换制作图形.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-16-3.jpg”，如图3-115所示。使用“快速选择工具”将红色郁金香选中，并执行“图层→新建→通过拷贝的图层”命令，如图3-116所示。

STEP 02 在“图层”面板中，将背景层关闭，使用“移动工具”调整图像到如图3-117所示位置。执行“编辑→自由变换”命令，将图像的中心点拖曳到画布中心位置，如图3-118所示。

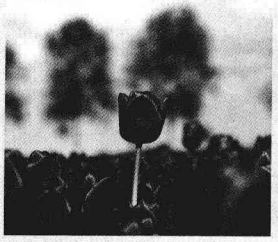
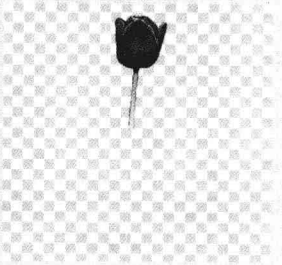
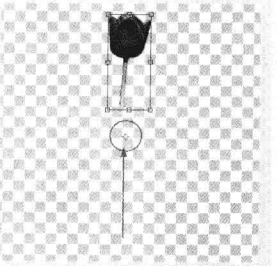

图3-115 打开图像


图3-116 通过拷贝的图层


图3-117 调整图像位置


图3-118 自由变换图像

STEP 03 在选项栏的“旋转角度”对话框中输入“30”，单击“提交变换”按钮，效果如图3-119所示。按下【Alt】键的同时多次执行“编辑→变换→再次”命令，效果如图3-120所示。

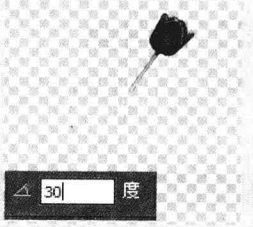
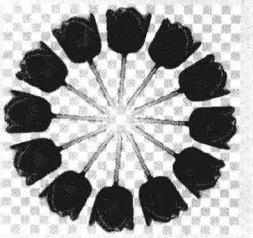
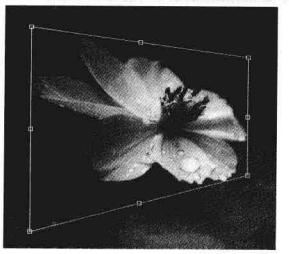


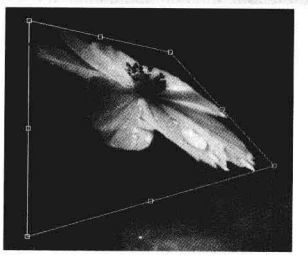
图3-119 旋转图像


图3-120 图像效果

## 3.16.4 斜切与扭曲图像

执行“变换”下拉菜单中的“斜切”和“扭曲”命令，可以对图像进行斜切和扭曲操作，如图3-121所示。


图3-121 斜切图像


扭曲图像

## 应用案例 3.16.5 透视变换制作灯箱

源文件：源文件\第3章\3-16-5.psd　视频：视频\第3章\透视变换制作灯箱.swf

通过执行“变换”下拉菜单中的“透视”命令，可以对图像进行透视操作。配合“扭曲”命令可以制作出有趣的图像效果。

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-16-5.jpg、3-16-51.jpg”，如图3-122所示。


图3-122 打开图像



STEP 02 使用“移动工具”将人物图像拖入到灯箱图像中，执行“编辑→自由变换”命令，调整图像大小，如图3-123所示。执行“编辑→变换→透视”命令，拖动控制点，效果如图3-124所示。



图3-123 变换大小



图3-124 透视调整



图3-125 扭曲图像



图3-126 变换效果

STEP 03 执行“编辑→自由变换”命令，继续调整图像大小。执行“编辑→变换→扭曲”命令，调整图像控制点，以适应灯箱大小，效果如图3-125所示。单击“提交变换”按钮，完成操作，效果如图3-126所示。

*Tips*

在对同一张图片执行多个“变换”命令时，最好等所有的变换操作都完成后再单击“提交变换”按钮，这样可以避免变换框轮廓发生变换。

## 3.16.6 变换选区内图像

如果想要对图像中的部分进行变换操作，使用“快速选择工具”将图像中的玫瑰花选中，如图3-127所示，执行“编辑→变换”下的各项命令。此时的变换操作将只对选区中的对象起作用，如图3-128所示。如果变换选区内图像在背景图层上，缩小或移动图像的区域将使用背景色显示，如图3-129所示。

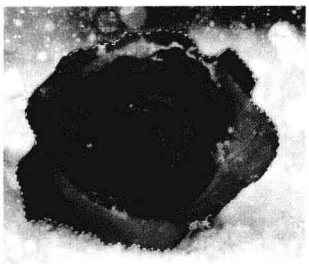


图3-127 创建选区

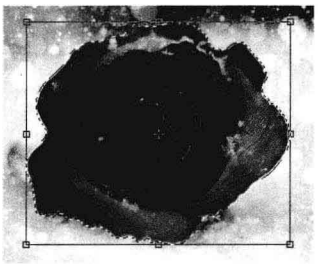


图3-128 自由变换对象

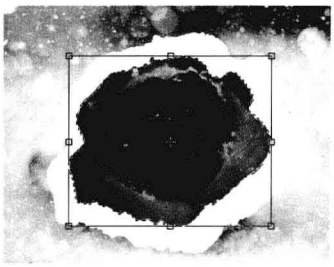


图3-129 背景色显示缩小范围

## 3.16.7 使用“变形”

“变形”命令允许用户拖动控制点以变换图像的形状、路径等，也可以使用选项栏中“变形样式”弹出菜单中的形状进行变形。“变形样式”弹出菜单中的形状也是可延展的，可拖动它们的控制点。

通过执行“变换”下拉菜单中的“变形”命令，可以对图像进行变形操作。“变形”选项栏如图3-130所示。




图3-130 “变形”选项栏

- 变形样式：Photoshop一共提供了除自定以外的15个变形样式，分别是扇形、上弧、下弧、拱形、凸起、贝壳、花冠、旗帜、波浪、鱼形、增加、膨胀、挤压和鱼眼。选择任一个即可实现一种特定的变形。
- 变形方向：此按钮只有在选择使用了“变形样式”后才能使用，单击按钮可以更改变形操作的方向。
- 设置弯曲：选择一个样式后，可以通过输入数值更改变形的弯曲度。
- 水平和垂直扭曲：通过输入数值更改变形的水平和垂直扭曲。

**应用案例** **变形制作飘逸长裙**

**源文件：源文件\第3章\3-16-7.psd　　视频：视频\第3章\变形制作飘逸长裙.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-16-7.jpg”，如图3-131所示。单击工具箱上的“快速选择工具”按钮，将人物的头纱选中，如图3-132所示。

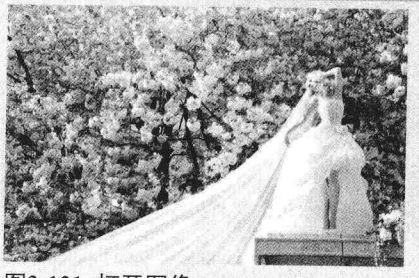


图3-131 打开图像



图3-132 选中头纱




图3-133 通过拷贝的图层

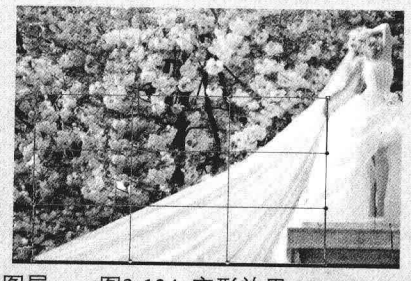


图3-134 变形效果

STEP 02 执行“图层→新建图层→通过拷贝的图层”命令，将选区对象拷贝到新图层中，如图3-133所示。执行“编辑→自由变换”命令，单击选项栏上的“变形”按钮，效果如图3-134所示。

STEP 03 拖动变形框，调整头纱，效果如图3-135所示。单击选项栏上的“提交变换”按钮，效果如图3-136所示。



图3-135 调整变形框

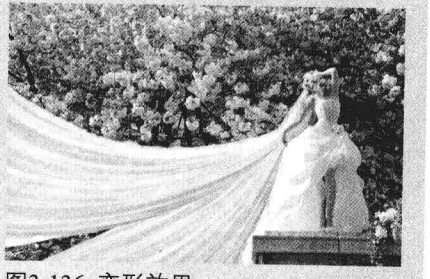


图3-136 变形效果

## 3.17 使用“操控变形”

执行“编辑→操控变形”命令可以对图像进行更丰富的变形操作，使用该命令可以精确地将任何图像元素重新定位或变形，如将直的木棒制作出艺术变形，如图3-137所示。




图3-137 操控变形效果

“操控变形”命令不能应用到“背景”图层上。所以要想使用“操控变形”命令，可以双击“背景”图层将其转换为“图层0”，或者在一个独立图层使用该命令。“操控变形”选项栏如图3-138所示。




图3-138 “操控变形”选项栏

- 模式：有3种模式供选择，分别是正常、刚性和扭曲。
  - 正常：变形效果准确，过渡柔和。
  - 刚性：变形效果精确，缺少柔和过渡。
  - 扭曲：可以在变形时创建透视效果。
- 浓度：有3种类型供选择：分别是正常、较少点和较多点。
  - 正常：网格数量适度。
  - 较少点：网格点较少，变形效果生硬。
  - 较多点：网格点较多，变形效果柔和。
- 扩展：输入数值可以控制变形效果的衰减范围。设置较大数值则变形边缘平滑，设置较小数值则变形边缘生硬。
- 显示网格：勾选该选项则显示网格，取消勾选则不显示网格。
- 图钉深度：当图钉重叠时，可以通过单击按钮调整图钉的顺序，以实现更好的变形效果。
- 旋转：选择“自动”，在拖动图钉时，可以自动对图像内容进行旋转处理；选择“固定”，则可以在文本框中输入准确的旋转角度。

*Tips*

选择一个图钉，单击鼠标右键选择“删除图钉”命令可以将其删除，也可以按【Alt】键的同时单击图钉完成删除操作。选择图钉，按【Delete】键单击鼠标也可以删除它。

**应用案例**

## 使用“操控变形”改变大象的鼻子

**源文件：源文件\第3章\3-17.psd　　视频：视频\第3章\操控变形改变大象的鼻子.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-17.psd”，如图3-139所示。选择“图层1”，执行“编辑→操控变形”命令，效果如图3-140所示。

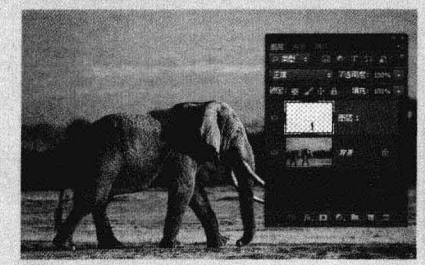


图3-139 打开图像

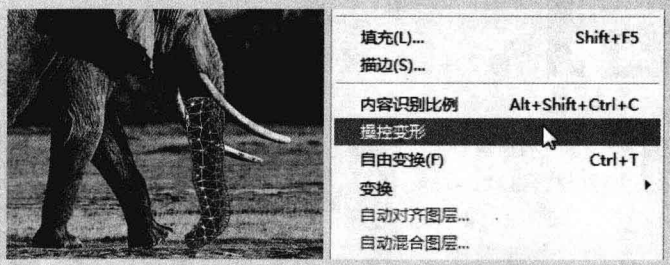
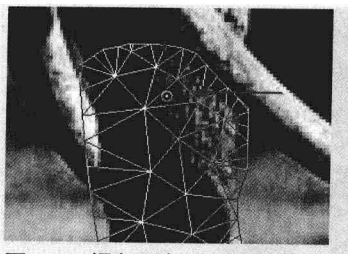



图3-140 执行操控变形命令

**STEP 02** 在如图3-141所示位置单击，添加图钉。以同样的方法继续在网格上添加图钉，效果如图3-142所示。

STEP 03 拖动底部的图钉，调整效果如图3-143所示。继续调整每个图钉，单击“提交变换”按钮，完成效果如图3-144所示。


图3-141 添加图钉

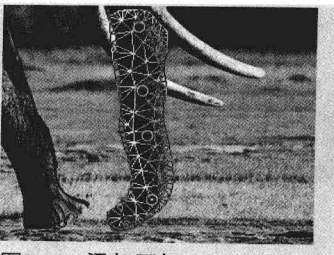
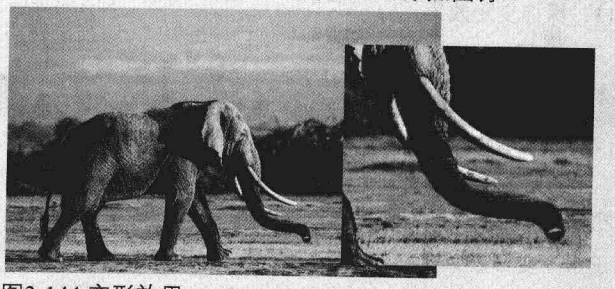

图3-142 添加图钉


图3-143 调整图钉位置


图3-144 变形效果

## 3.18 内容识别比例

执行“编辑→变化”菜单下的各项命令可以对图像进行各种变形操作，但是如果操作时，没有保证宽高比例，图像将会严重变形，如图3-145所示。

执行“编辑→内容识别比例”命令，单击选项栏上的“保护肤色”按钮，对图像执行变换操作，可以看到人物不再受该操作的影响，如图3-146所示。

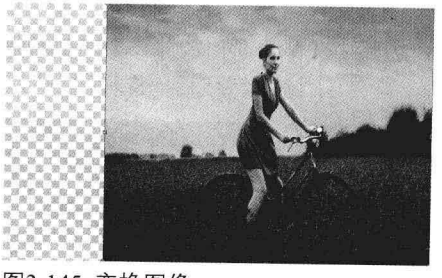

图3-145 变换图像



图3-146 “内容识别比例”变换图像

**应用案例** 保护内容识别比例

源文件：源文件\第3章\3-18-1.psd　　视频：视频\第3章\保护内容识别比例.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-18-1.jpg”，如图3-147所示。使用“快速选择工具”将人物选中，如图3-148所示。


图3-147 打开图像


图3-148 创建选区

STEP 02 执行“选择→存储选区”命令，弹出“存储选区”对话框，将选区保存，如图3-149所示。执行“窗口→图层”命令，在打开的“图层”面板中双击“背景”图层，将其转换为“图层0”，如图3-150所示。

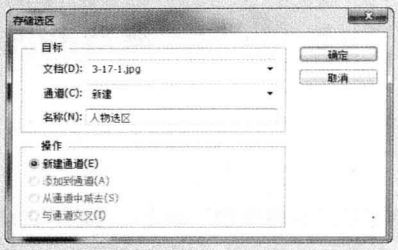



图3-149 存储选区

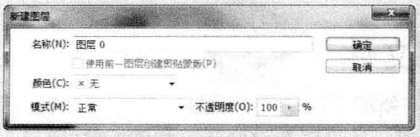






图3-150 转换图层

STEP 03 执行“选择→取消选择”命令将选区取消。执行“编辑→内容识别比例”命令，在选项栏上“保护”下拉列表中选择刚才保存的选区，如图3-151所示。拖动控制点调整图片的宽度，效果如图3-152所示。

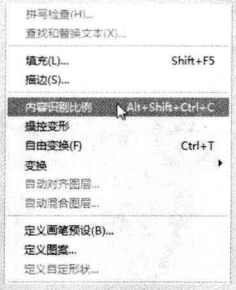



图3-151 执行命令




图3-152 完成效果

# 3.19 还原与恢复操作

在编辑图像的过程中，通常会出现操作失误或对操作效果不满意的情况，这时就可以使用“还原”命令，将图像还原到操作前的状态。如果已经执行了多个操作步骤，可以使用“恢复”命令直接将图像恢复到最后一次所保证的图像状态。

## 3.19.1 还原与重做

执行“编辑→还原”命令，或按快捷键【Ctrl+Z】，可以撤销对图像进行的最后一次编辑，将图像还原到上一步状态中，如图3-153所示。

当执行一次“还原”命令后，“还原”命令就会变成“重做”命令，如图3-154所示。再执行“重做”命令，则会使图像恢复到执行“还原”命令前的状态。




图3-153 还原操作




图3-154 重做操作

## 3.19.2 前进一步与后退一步

“还原”命令只能还原一步操作，但是如果要连续还原操作，可以连续执行“编辑→后退一步”命令，或连续按快捷键【Alt+Ctrl+Z】，逐步撤销操作。

如果要取消还原，可以连续执行“编辑→前进一步”命令，或连续按捷键【Shift+Ctrl+Z】，逐步恢复被撤销的操作。

## 3.19.3 恢复

在编辑图像的过程中，只要没有保存图像，都可以将图像恢复至打开时的状态。执行“文件→恢复”命令或是按【F12】键即可完成文件的恢复。

*Tips*

如果在编辑过程中进行了图像保存，则执行“恢复”命令后，恢复图像至上一次保存的状态，将未经保存的编辑数据丢弃。在 Photoshop 中，执行“恢复”命令的操作会被记录到“历史记录”面板中。所以，用户能够取消恢复操作，还原到恢复前的步骤。

### 3.19.4 恢复文件 new

在Photoshop CS6 中新增了自动保存功能。执行“编辑→首选项→文件处理”命令，勾选“自动存储恢复信息时间间隔”选项，并设置存储时间，如图3-155所示。设置完成后，Photoshop会按照设定的时间自动保存文件为备份副本文件，对原始文件没有影响。

当系统出现错误中断文件编辑时，再次启动软件，Photoshop会自动恢复最后一次自动保存的文件，如图3-156所示。

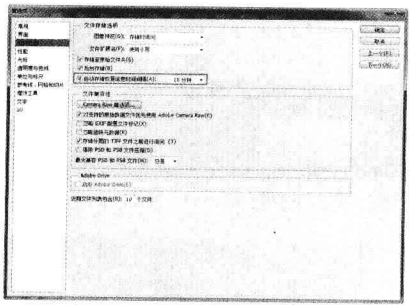


图3-155 设置自动存储恢复信息时间间隔

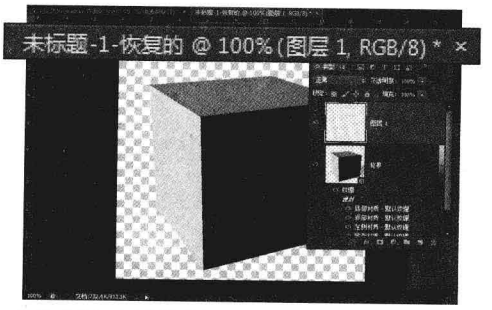



图3-156 自动恢复

## 3.20 使用“历史记录”面板还原操作

Photoshop提供了一个“历史记录”面板，用来记录用户的各项操作。执行“窗口→历史记录”命令，即可打开“历史记录”面板，如图3-157所示。

使用“历史记录”面板，用户可以将操作恢复到操作过程中的某一步，也可以再次返回当前操作状态，还可以通过该面板创建快照或新文件。

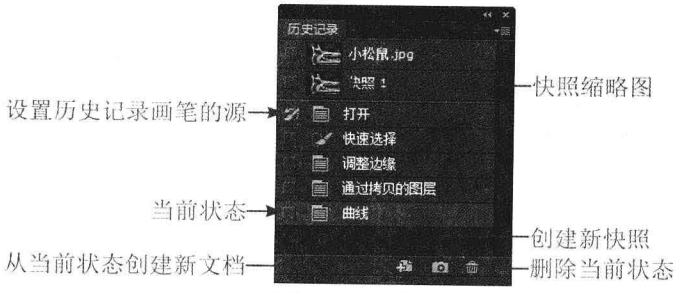



图3-157 历史记录面板

- 设置历史记录画笔的源：使用历史记录画笔时，该图标所在的位置将作为历史画笔的源图像。
- 快照缩略图：被记录为快照的当前图像的状态。
- 当前状态：将图像恢复到该命令的编辑状态。
- 从当前状态创建新文档：按照当前操作步骤中图像的状态创建一个新文件。
- 创建新快照：在当前图像的状态下创建一个快照。
- 删除当前状态：选择一个操作步骤后，单击该按钮，可将该步骤及后面的操作删除。

**应用案例**

**3.20.1 使用“历史记录”面板**

源文件：源文件\第3章\3-20-1.psd　视频：视频\第3章\使用“历史记录”面板.swf

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第3章\3-20-1.jpg”，如图3-158所示。单击“历史记录”面板上的“创建新快照”按钮，新建一个快照，如图3-159所示。

**STEP 02** 单击“快照1”图层，使用“裁剪工具”按钮，拖动裁剪框，效果如图3-160所示。单击“提交裁剪”按钮，完成裁剪，效果如图3-161所示。



图3-158 打开图像




图3-159 新建快照



图3-160 裁剪图像




图3-161 历史记录效果

**STEP 03** 执行“图像→调整→色相/饱和度”命令，设置各项参数，如图3-162所示。单击“确定”按钮，图像效果如图3-163所示。




图3-162 调整“色相/饱和度”



图3-163 调整效果

**STEP 04** 单击“裁剪”命令，图像效果回到未调色前，同时“历史记录”面板上的“色相/饱和度”变为灰色，如图3-164所示。

**STEP 05** 单击“3-20-1.jpg”图层，图像返回原始状态，如图3-165所示。




图3-164 使用“裁剪”命令




图3-165 使用快照

## 3.20.2 删除快照

在“历史记录”面板中，选择一个快照，单击“删除”按钮，即可将其删除。也可以直接将快照拖动到“删除”按钮上，将其删除，如图3-166所示。

*Tips*

快照不随文档一起保存，当关闭文档后，快照会被删除。

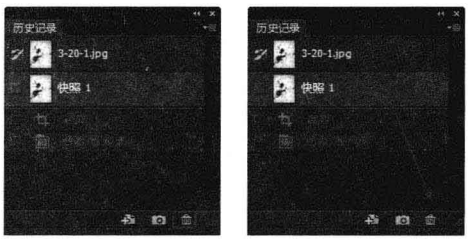



图3-166 删除快照

## 3.20.3 创建非线性历史记录

“历史记录”面板中的所有命令是以线性状态保存的。当单击一个步骤时，该步骤以下的操作将全部变

暗，如图3-167所示。当执行新的操作时，变暗的操作将全部被取代。

单击面板菜单下的“历史记录选项”命令，在弹出的“历史记录选项”对话框中，勾选“允许非线性历史记录”选项，如图3-168所示，单击“确定”按钮，“历史记录”面板如图3-169所示。

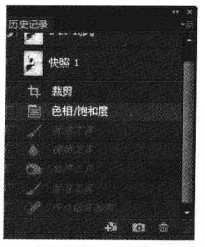


图3-167 “历史记录”面板

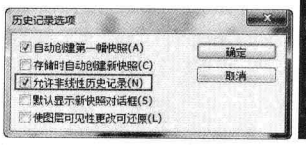


图3-168 历史记录选项



图3-169 “历史记录”面板

- 自动创建第一幅快照：当打开图像时，将图像的初始状态自动创建快照。
- 存储时自动创建新快照：在编辑的过程中，每一次保存文件，就会自动创建一个快照。
- 默认显示新快照对话框：无论使用何种方式创建快照，都弹出新建快照对话框，强制用户输入快照名称。
- 使图层可见性更改可还原：保持对图层可见性的更改。

## 3.2 优化操作

为了保证编辑制作的顺利进行，Photoshop需要大量的临时文件用来保存制作的中间步骤，这样会占用大量的内存或硬盘空间。执行“编辑→清理”菜单下的命令可以完成对操作环境的优化，如图3-170所示。

### 3.21.1 清理内存

执行“编辑→清理”菜单下的“历史记录”和“全部”命令即可将当前文档的历史记录清除。这些操作是针对Photoshop中的所有文档，如果只想清理当前文档，可以执行“历史记录”面板菜单中的“清除历史记录”命令。

### 3.21.2 优化暂存盘

在处理一些质量高、体积大的文件时，如果内存不够，Photoshop会使用一种虚拟内存的方法，使用硬盘来扩展内存。当硬盘空间也满了，就会提示“暂存盘”已满。可以通过设置新的暂存盘来满足制作。

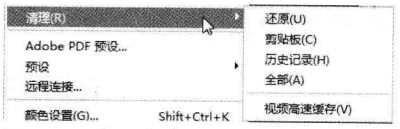
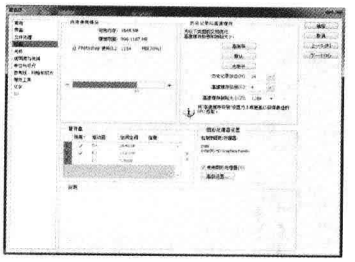


图3-170 清理命令


图3-171 优化内存

通过执行“编辑→首选项→性能”命令，可以设置Photoshop使用的内存大小，选择新的暂存盘位置，如图3-171所示。

**Photoshop CS6新增功能：清理“视频高速缓存”**

在Photoshop CS6中增强了对视频的操作处理功能，同时也增加了一个清除视频缓存的命令。使用这个命令可以清除针对Photoshop中有关视频的操作，而不会对其他正常操作的历史记录有影响。

# 3.22 专家支招

掌握Photoshop软件的基本操作是非常重要的，也是我们学习高级操作技巧的前提。

## 3.22.1 操作中灵活使用快捷键

Photoshop的很多基本操作都可以通过快捷键操作，例如，要执行“编辑→自由变换”命令，可按下【Alt】键的同时在画布的其他位置单击，即可确定图像的中心点位置，既方便又快捷，如图3-172所示。所以，在执行各种操作时，可以多使用快捷键以快速提高制作效率。

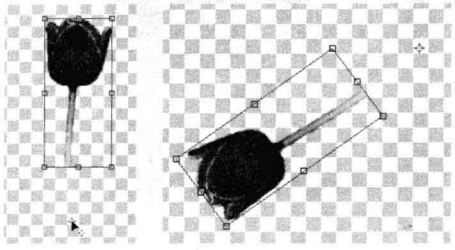


图3-172 快捷键

## 3.22.2 如何减少复制操作占用的内存

在执行复制操作时，尽量不要使用“拷贝”命令，可以使用“移动工具”将一副图像拖入另一幅图像中；也可以在图层面板中，将图层拖动到“新建图层”按钮上，实现复制；还可以通过执行“图像→复制”命令，进行复制。

# 3.23 总结扩展

要想熟练地使用Photoshop进行各种操作，首先要掌握的就是基础操作。只有熟练使用了基本操作的各种工具，才能为进行更多丰富的操作打下基础。

任何一种操作都不是独立存在的，在使用Phtoshop处理图像时，要灵活使用多种工具，综合运用，配合使用才能达到想要的效果。

## 3.23.1 本章小结

本章主要讲解了Photoshop CS6的基本操作方法，从文件基本操作入手，再介绍对图像的一些基本操作，如：查看图像、修改图像大小、裁剪图像等操作。通过本章的学习，读者需要了解新建、打开和存储图像等基本操作，掌握该软件基本操作方法的技巧。

## 3.23.2 举一反三——制作标准证件照

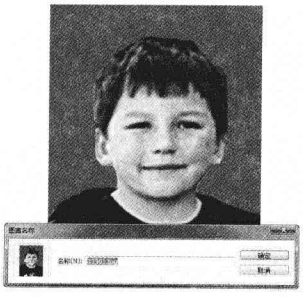
| 源文件： | 光盘\源文件\第3章\3-23-2.jpg |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第3章\制作标准证件照.swf |
| 难易程度： | ★★☆☆☆ |
| 学习时间： | 15分钟 |



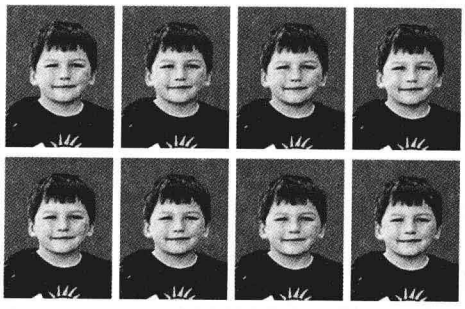
（1）



（2）



（3）



（4）

1. 使用“矩形选框工具”创建260像素×350像素的选区。并按下【Ctlr+J】键将其拷贝到新图层中。
2. 使用“磁性套索工具”将人物选区部分减去，为背景填充红色。将选框拷贝粘贴到新建文档中。
3. 调整图像大小。按下【Ctrl+A】键选中全部，执行“编辑→定义图案”命令，将图像定义为图案。
4. 新建空白文档，执行“填充”命令，填充定义图案。

读书笔记

# 第4章　创建选区实现抠图

调整图像包括调整整体和局部，而局部调整图像就离不开创建选区，所以选区是Photoshop中很基础也很重要的功能。它可以帮助用户实现对图像的局部操作，而不影响其他部分的像素。本章主要针对选区的用途、选区的操作和编辑方法进行介绍，并对创建选区、存储选区和载入选区的方法做详细讲解。

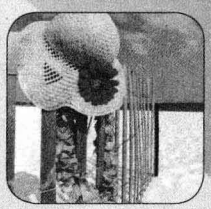
**本章学习重点**



第 88 页
认识快速选择工具



第 90 页
了解“色彩范围”创建选区的方法



第 96 页
掌握选区的基本操作



第 100 页
掌握编辑选区的方法

## 4.1 创建规则形状选区

在Photoshop中，规则形状指的是矩形、椭圆这两种图形，以及这两种图形派生出来的正方形和正圆形。规则形状的选区需要使用选框工具创建。选框工具是Photoshop中最基本、最常用的创建选区工具，选框工具共有4种，分别是“矩形选框工具”、“椭圆选框工具”、“单行选框工具”和“单列选框工具”，选框工具在工具箱中的位置如图4-1所示。

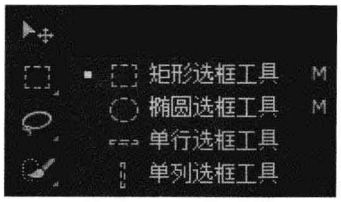



图4-1 选框工具

### 4.1.1 矩形选框工具

使用“矩形选框工具” 在画布上单击并拖动鼠标即可创建矩形选区。“矩形选框工具”选项栏如图4-2所示。




图4-2 “矩形选框工具”选项栏

- 选区运算按钮组：用于设置选区运算的方法，有“新选区”、“添加到选区”、“从选区减去”和“与选区相交”4种，分别用来控制选区的相加或者相减，或是将两个选区的交叉部分变为选区。
- 羽化：用来设置选区羽化的值，取值范围为0~250像素之间。羽化值越高，羽化的范围就越大；羽化值越小，创建的选区越精确。
- 样式：用来设置选区的创建方法，一共有3种：
  - 正常：可通过拖动鼠标创建任意大小的选区，工具栏中的“样式”默认是正常的。
  - 固定比例：可在右侧的“宽度”和“高度”文本框中输入数值，创建固定比例的选区。例如：要创建一个宽度是高度两倍的选区，可输入宽度2、高度1，如图4-3所示。




图4-3 固定比例

  - 固定大小：可在“宽度”和“高度”文本框中输入选区的宽度和高度，如图4-4所示。在绘制选区时，只需在画布中单击便可创建固定大小的选区。




图4-4 固定大小

- “宽度与高度互换”按钮：单击该按钮可切换“宽度”与“高度”文本框中的值。该按钮只在样式为

“固定比例”与“固定大小”时才起作用。

调整边缘：单击该按钮可以打开“调整边缘”对话框，对选区进行进一步的调整。

*Tips*

用鼠标右键单击工具栏中的选框工具按钮，弹出选框工具组，用户可以在该工具组中选择“矩形选框工具”以及其他选框工具，也可以按【Shift+M】键在“椭圆选框工具”与“矩形选框工具”之间快速切换。

使用“矩形选框工具”可以在图像中创建矩形或正方形的选区，从而实现对图像的局部调整。接下来的案例将介绍使用“矩形选框工具”配合“边界”命令为图像添加边框的具体步骤。

## 应用案例 为图像添加边框

**源文件：光盘\源文件\第4章\4-1-1.psd　视频：光盘\视频\第4章\为图形添加边框.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第4章\41101.jpg”，如图4-5所示。执行“图像→画布大小”命令，在弹出的“画布大小”对话框中进行相应设置，如图4-6所示。

STEP 02 单击“确定”按钮，并使用“矩形选框工具”在图像中拖动鼠标创建如图4-7所示的选区。执行“选择→修改→边界”命令，在弹出的“边界”对话框中设置边界“宽度”为8像素，如图4-8所示。



图4-5 打开图像

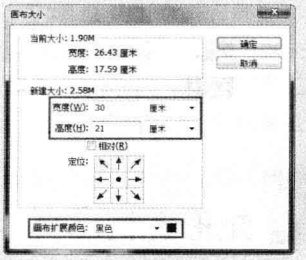



图4-6 “画布大小”对话框



图4-7 创建选区

STEP 03 单击“确定”按钮，即可看到边界效果，如图4-9所示。执行“窗口→图层”命令，打开“图层”面板，单击面板底部的“创建新图层”按钮，新建“图层1”，如图4-10所示。




图4-8 边界选区



图4-9 边界效果




图4-10 新建图层

STEP 04 单击工具箱下方的“设置前景色”按钮，在弹出的“拾色器（前景色）”对话框中设置“前景色”，如图4-11所示。按快捷键【Alt+Del】为选区填充“前景色”，并按快捷键【Ctrl+D】取消选区，如图4-12所示，操作完成。

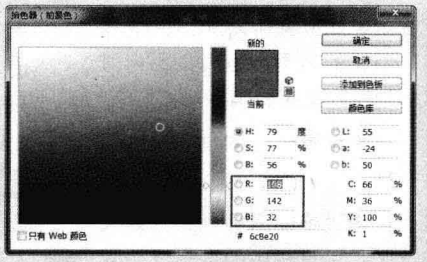



图4-11 设置“前景色”



图4-12 填充“前景色”

## 4.1.2 椭圆选框工具

“椭圆选框工具”与“矩形选框工具”同属于选框工具，该工具的选项栏中只比“矩形选框工具”多一个“消除锯齿”的复选框，如图4-13所示。




图4-13 “椭圆选框工具”选项栏

**消除锯齿**：像素是图像最小的元素，并且为正方形，在创建圆形、多边形等形状的选区时容易产生锯齿。勾选该选项后，Photoshop会在选区边缘1像素范围内添加与图像相近的颜色，使选区看上去光滑。由于只有边缘像素发生变化，因此不会丢失细节，消除锯齿前后效果如图4-14所示。

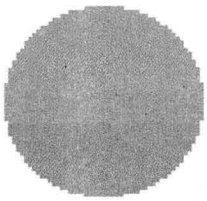
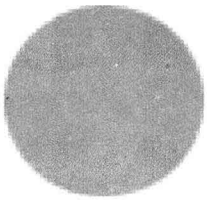


图4-14 消除锯齿前



消除锯齿后

执行“文件→打开”命令，打开一张素材图像，单击工具箱中的“椭圆选框工具”按钮，在画布中合适的位置单击并拖曳鼠标，释放鼠标创建椭圆选区，如图4-15所示。执行“色相/饱和度”命令，对选区内的图像进行调色，效果如图4-16所示。

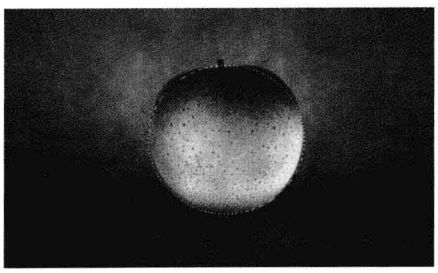


图4-15 创建选区

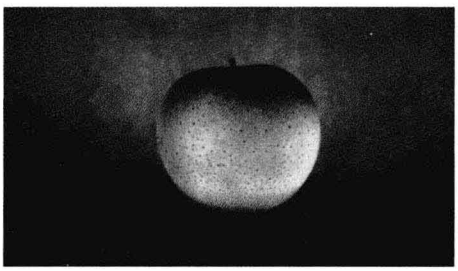


图4-16 调整图像

## 4.1.3 单行/单列选框工具

“单行选框工具”与“单列选框工具”只能创建1px（像素）高或1px宽的选区，只需要选择相应的工具在画布中单击即可创建选区，如图4-17所示。




图4-17 创建选框

*Tips* “单行/单列工具”有什么用途？

“单行/单列选框工具”在实际工作中并不会经常用到，一般只是用来制作表格、页面边线或辅助线等效果。

# 4.2 创建不规则形状选区

可以通过五种工具创建不规则形状选区，分别是：“套索工具”、“多边形套索工具”、

“磁性套索工具”、“快速选择工具”和“魔棒工具”，这五种工具按类型放置在两个工具组内。三种套索工具在一个工具组内，如图4-18所示；另外两种工具在另外一个工具组内，如图4-19所示。

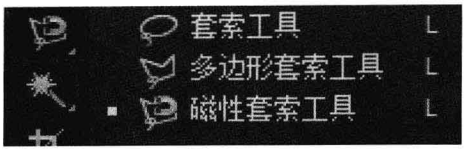



图4-18 套索工具组

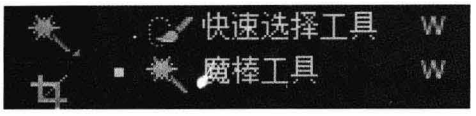



图4-19 魔棒工具组

## 4.2.1 套索工具

“套索工具”比创建规则形状选区的工具自由度更高，它可以创建任何形状的选区。

执行“文件→打开”命令，打开一张素材图像，单击工具箱中的“套索工具”按钮，在画布中单击并拖曳鼠标，如图4-20所示，释放鼠标即可完成选区的创建，如图4-21所示。

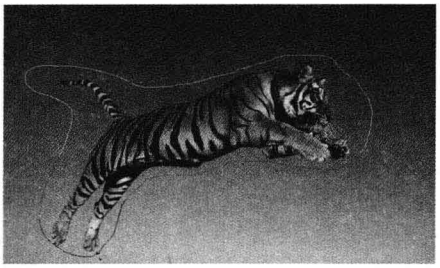


图4-20 拖曳鼠标

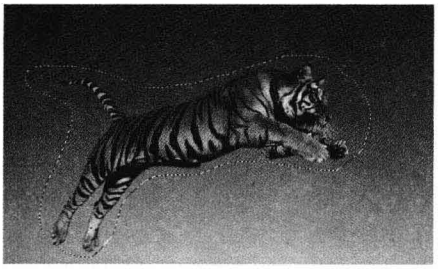


图4-21 创建选区

*Tips*

在使用“套索工具”绘制选区时，如果在释放鼠标时起点与终点没有重合，系统会在起点与终点之间自动创建一条直线，使选区闭合。

## 4.2.2 多边形套索工具

“多边形套索工具”适合创建一些由直线构成的多边形选区。

执行“文件→打开”命令，打开一张素材图像，单击工具箱中的“多边形套索工具”按钮，在画布中不同的点多次单击鼠标创建出折线，如图4-22所示。在画布中其他位置继续单击，最后将鼠标移至起点位置单击，完成选区的创建，如图4-23所示。



图4-22 单击并拖动鼠标



图4-23 创建选区

使用“多边形套索工具”创建选区，可以通过在起点位置单击完成选区的创建，也可以在创建选区的过程中双击鼠标，在鼠标双击点与起点间将会生成一条直线将选区闭合。

*Tips*

在使用“多边形套索工具”创建选区时，按住【Shift】键可以绘制以水平、垂直或45°角为增量的选区边线；按住【Ctrl】键的同时单击鼠标左键相当于双击鼠标左键；按住【Alt】键的同时单击并拖曳鼠标可切换为“套索工具”。

*Tips*

在使用“多边形套索工具”创建选区时，在不同位置单击可以创建选区边缘，选区至少要由三面组成，也就是说至少要在画布中单击三次才能构成一个选区。

## 4.2.3 磁性套索工具

“磁性套索工具” 具有自动识别绘制对象边缘的功能。如果对象的边缘较为清晰，并且与背景颜色对比明显，使用该工具可以轻松选择对象的边缘。“磁性套索工具”选项栏如图4-24所示。

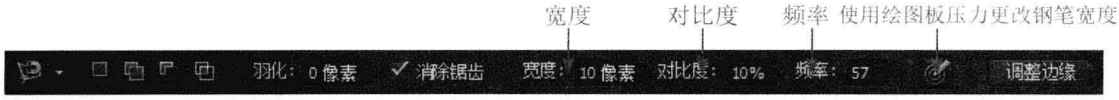



图4-24 “磁性套索工具”选项栏

- 宽度：该值决定了以光标中心为基准，其周围有多少个像素能够被“磁性套索工具”检测到。如果对象的边缘比较清晰，可以使用较大的宽度值；如果边缘不是特别清晰，则需要用一个较小的宽度值。如图4-25所示为宽度值分别为100px与1px时选区的创建结果。
- 对比度：用来设置工具感应图像边缘的灵敏度。较高的数值检测对比鲜明的边缘；较低的数值则检测对比不鲜明的边缘。如果图像的边缘清晰，可将该值设置高一些；如果边缘不是特别清晰，则设置的低一些。




图4-25 宽度为100px　　宽度为1px

- 频率：使用“磁性套索工具”创建选区时会生成许多锚点，“频率”决定了这些锚点的数量。该值越高，生成的锚点越多，捕捉到的边缘越准确。但是过多的锚点会造成选区的边缘不够光滑，在设置频率数值时要看选择区域的大小及样式，如图4-26所示为分别设置频率为10与100时生成选区的效果。




图4-26 频率为10　　频率为100（锚点密集）

- 使用绘图板压力更改钢笔宽度：如果电脑配置有数位板和压感笔，单击该按钮，Photoshop会根据压感笔的压力自动调整工具的检测范围，增大压力将减小边缘宽度。

*Tips* 如何使用“磁性套索工具”？

“磁性套索工具”常被用来抠图或者用于创建较为精确的选区调整图像，如果一张图像中主体边缘较为清晰，使用“套索工具”创建选区通常会比较容易。

单击工具箱中的“磁性套索工具”按钮，在画布中单击鼠标，将鼠标沿图像边缘移动，Photoshop会在光标经过处放置鼠标的锚点来连接选区，如图4-27所示。将光标移至起点处，单击即可闭合选区，如图4-28所示。

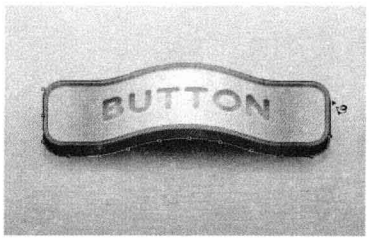



图4-27 单击并拖动鼠标

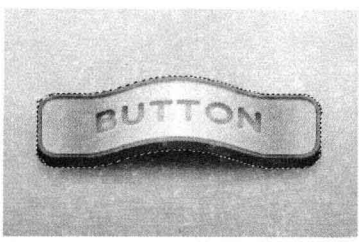



图4-28 创建选区

*Tips* “磁性套索工具”创建选区时如何添加、删除锚点?

在使用“磁性套索工具”创建选区时，为了使选区更加精确，可以在绘制选区过程中单击鼠标添加锚点，也可以按【Delete】键将多余的锚点依次删除。

## 4.2.4 快速选择工具

“快速选择工具”能够利用可调整的圆形画笔快速创建选区，在拖动鼠标时，选区会向外扩展并自动查找和跟随图像中定义的边缘。“快速选择工具”选项栏如图4-29所示。

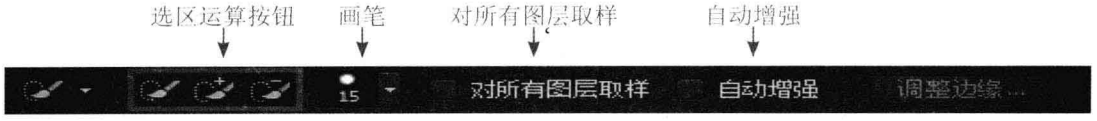



图4-29 “快速选择工具”选项栏

- 选区运算按钮：按下“新选区”按钮，可创建一个新的选区，按下“添加到选区”按钮，可在原有选区的基础上添加选区；按下“从选区减去”按钮，可在原有选区的基础上减去当前创建的选区。
- 画笔：可更改画笔的大小。在创建选区的过程中，按下【[】可减小画笔大小，按下【]】可增加画笔的大小。
- 对所有图层取样：勾选该复选框，可基于所有图层创建一个选区。
- 自动增强：可减少选区边界的粗糙度和块效应。可自动将选区向图像边缘进一步流动并应用一些边缘调整，也可以通过在“调整边缘”对话框中使用“平滑”、“对比度”和“半径”选项手动应用这些边缘调整。

**应用案例** 合成高飞的鸿鹄

源文件：光盘\源文件\第4章\4-2-4.psd　视频：光盘\视频\第4章\合成高飞的鸿鹄.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第4章\42401.jpg”，如图4-30所示。使用“快速选择工具”，在选项栏中设置相应的参数值，并在画布中沿着鸿鹄的边缘拖动鼠标创建选区，如图4-31所示。



图4-30 打开图像




图4-31 创建选区



图4-32 创建选区



图4-33 打开图像

STEP 02 继续在图像中拖动鼠标，将鸿鹄完整精确地选取出来，如图4-32所示。打开背景图像“光盘\素材\第4章\42402.jpg”，如图4-33所示。

STEP 03 使用“移动工具”，将刚刚抠出的鸿鹄拖入到打开的背景素材中，并按快捷键【Ctrl+T】将其适当旋转，如图4-34所示。打开“图层”面板，将“图层1”的“不透明度”更改为90%，如图4-35所示。

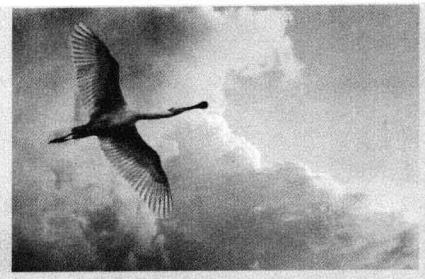


图4-34 拖入素材




图4-35 更改“不透明度”

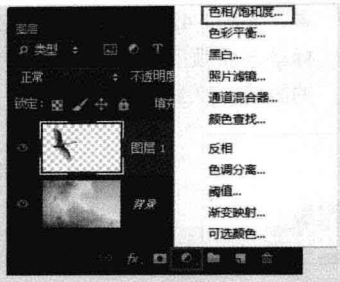



图4-36 新建调整图层

**STEP 04** 单击“图层”面板下方的“创建新的调整图层”按钮，在弹出的菜单中选择“色相/饱和度”命令，如图4-36所示。在弹出的“属性”面板中分别选择“全图”和“红色”设置参数值，如图4-37所示。

**STEP 05** 设置完成后关闭“属性”面板，图像效果如图4-38所示。“图层”面板中自动生成“色相/饱和度1”调整图层，如图4-39所示。



图4-37 “色相/饱和度”参数设置



图4-38 图像效果




图4-39 “图层”面板

*Tips* 如何快速添加、减去选区？

如果在选择选区过程中有漏选的地方，可以按住【Shift】键单击，将其添加到选区中；如果有多选的地方，可按住【Alt】键单击，将其从选区中减去。

*Tips* “快速选择工具”的适用范围：

“快速选择工具”可以将需要的内容（如人物、物品等）从图像背景中抠出，所以对图像的清晰度要求较高。在处理使用纯色作为背景的图像或背景比较简单的图像时效果比较好，如果需要处理的图像背景过于复杂，有可能达不到预先设定的效果。

## 4.2.5 魔棒工具

“魔棒工具”可以用来选取图像中色彩相近的区域，“魔棒工具”选项栏如图4-40所示。




图4-40 “魔棒工具”选项栏

CS6 取样大小：用于设置取样的最大像素数目，单击“取样点”按钮，在弹出的下拉菜单中有7个选项供用户选择。

容差：用来设置“魔棒工具”可选取颜色的范围。该值较低时，只选择与单击点像素相似的少数颜色；该值越高，包含的颜色范围就越广，选择的范围就越大。即使在图像的同一位置单击，设置不同的容差值所选择的区域也不一样，如图4-41所示。

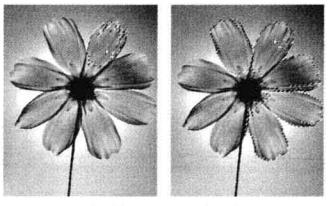


图4-41 容差为32 容差为100

连续：勾选该选项时，只选择颜色连接的区

域，如图4-42所示；取消勾选时，可选择与鼠标单击点颜色相近的所有区域，包括没有连接的区域，如图4-43所示。

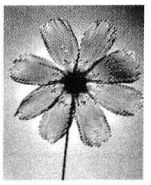


图4-42 不勾选“连续”

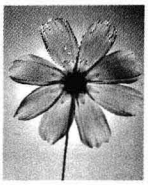


图4-43 勾选“连续”

**Photoshop CS6新增功能：魔棒工具“取样点”**

Photoshop CS6的“魔棒工具”中新增了“取样点”选项，该选项用来设置工具取样的最大取样数目。

该工具的下拉菜单中共有7个选项，分别是“取样点”、“3×3平均”、“5×5平均”、“11×11平均”、“31×31平均”、“51×51平均”和“101×101平均”。




*Tips* 实用的增减选区的方法

使用“魔棒工具”在图像中创建选区后，由于受该工具特性的限制，常常会有部分边缘像素不能被完全选择，此时配合“套索工具”或其他工具再次添加选区就可以轻松地选择需要的图像。

### 4.2.6 文字蒙版工具

使用“横排文字蒙版”工具或“直排文字蒙版”工具可以轻松地创建一个文字形状的选区。文字选区显示在现用图层上，可以像任何其他选区一样进行移动、拷贝、填充或描边操作，如图4-44所示。

使用“文字蒙版工具”在画布上单击，此时画布将被半透明的红色覆盖，如图4-45所示，输入文字，并单击“提交”按钮，即完成选区的创建。

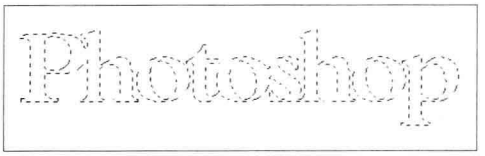



图4-44 创建选区




图4-45 使用文字蒙版

*Tips*

为获得最佳效果，要在普通的图像图层上创建文字选框，而不是在文字图层上创建。如果要对文字选区边界进行填充或描边，要在新的空白图层上创建选区。

## 4.3 其他创建选区的方法

除了前面讲到的创建选区的方法外，还可以通过色彩范围、快速蒙版等方法创建选区，这些多样的创建选区的方法构成了Photoshop强大的选区创建功能。

### 4.3.1 色彩范围

“色彩范围”命令用来选择整个图像内指定的颜色或颜色子集，如果在图像中创建了选区，则该命令只作用于选区内的图像。与“魔棒工具”的选择原理相似，但该命令提供了更多设置选项。

执行“文件→打开”命令，打开一张图像，如图4-46所示，执行“选择→色彩范围”命令，弹出“色彩范围”对话框，如图4-47所示。



图4-46 打开图像

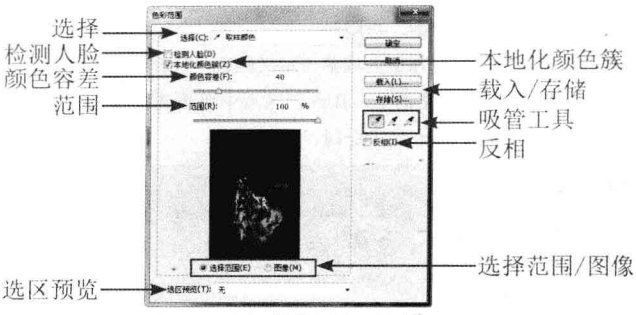



图4-47 “色彩范围”对话框

- 吸管工具：用于定义图像中选择的颜色。使用“吸管工具”在图像中单击，可以将图像中单击点颜色定义为选择的颜色。如果要添加颜色，可按下“添加到取样”按钮，然后在预览区或图像上单击；如果要减去颜色，可按下“从取样中减去”按钮，然后在预览区或图像上单击。
- 选择：用来设置选区的创建方式。选择“取样颜色”时，可将光标放在图像上单击，对颜色进行取样；选择“红色”表示以图像中的红色创建选区，也可以指定其他颜色创建选区；选择“高光”表示以图像中的高光创建选区。
- 本地化颜色簇/范围：勾选“本地化颜色簇”可以连续选择颜色。使用“范围”滑块可以控制要包含在蒙版中的颜色与取样点的最大和最小距离。
- 检测人脸：勾选可启用人脸检测，以进行更准确的肤色选择。如图4-48所示为勾选“检测人脸”选项前后选区的效果。





图4-48 未勾选　　勾选“检测人脸”

- 颜色容差：用来控制颜色的选择范围，该值越高，包含的颜色范围越广。容差值为40和100时所包含的颜色范围如图4-49所示。





图4-49 容差为40　　容差为100

- 选择范围/图像：用来指定对话框预览区域中的显示内容。选择“选择范围”选项时，预览区域图像中的白色代表被选择的区域，黑色代表未选择的区域，灰色代表被部分选择的区域，如图4-50所示。选择“图像”选项时，预览区显示彩色图像，如图4-51所示。







图4-50 选择范围　　图4-51 图像

- 选区预览：用来设置在文档窗口中预览选区的方式。默认选择为“无”，表示不在窗口显示选区；选择“灰度”，可以按照选区在灰度通道中的外观来显示选区；选择“黑色杂边”，可在未选择的区域上覆盖一层黑色；选择“白色杂边”，可在未选择区域上覆盖一层白色；选择“快速蒙版”，可显示选区在快速蒙版状态下的效果，此时，选区以外的图像被蒙版遮罩。如图4-52所示为不同预览模式下的效果。







黑色杂边　　白色杂边　　快速蒙版

图4-52 不同的选区预览模式

- 载入/存储：“载入”按钮用来载入一个选区的预设文件。“存储”按钮用来将当前的设置保存为选区预设。
- 反相：勾选该项可翻转选区。

*Tips* “选择范围 / 图像”的用法

如果要使用“吸管工具”在预览区域单击定义颜色，选择“图像”，更方便视图；如果要预览颜色选区范围，则可以选择“选择范围”。需要注意的是，在预览区域中单击选取颜色的操作无法按快捷键【Ctrl+Alt+Z】返回，而直接在图像中选取颜色的操作可以一步步返回。

**应用案例**

## 打造美丽霓虹灯光照效果

**源文件：源文件\第4章\4-3-1.psd　　视频：视频\第4章\打造美丽霓虹灯光照效果.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第4章\43101.jpg”，如图4-53所示，按快捷键【Ctrl+J】复制“背景”图层。执行“选择→色彩范围”命令，在弹出的“色彩范围”对话框中进行相应设置，如图4-54所示。


图4-53 打开图像

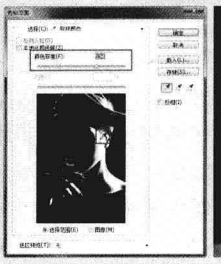

图4-54 色彩范围


图4-55 选区效果

**STEP 02** 设置完成后，单击“确定”按钮，得到如图4-55所示的选区。按快捷键【Ctrl+U】，在弹出的“色相/饱和度”对话框中进行相应设置，如图4-56所示。

**STEP 03** 执行“滤镜→锐化→USM锐化”命令，在弹出的“USM锐化”对话框中进行相应设置，如图4-57所示。设置完成后，单击“确定”按钮，操作完成，效果如图4-58所示。

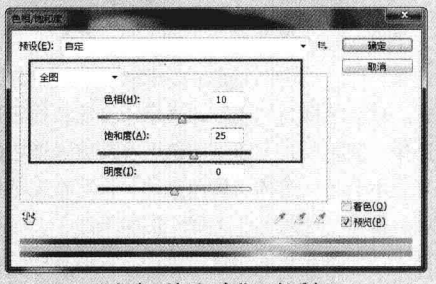
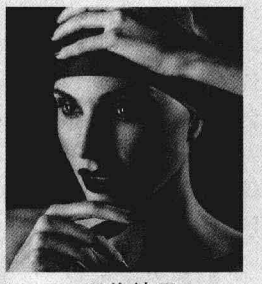


图4-56 “色相/饱和度”对话框



图4-57 USM锐化


图4-58 图像效果

## 4.3.2 快速蒙版

快速蒙版是一种临时蒙版，使用快速蒙版不会修改图像，只建立图像的选区。它可以在不使用通道的情况下快速地将选区范围转换为蒙版，然后在快速蒙版编辑模式下进行编辑。当转换为标准编辑模式时，未被蒙版遮住的部分变成选区范围。

快速蒙版可以用来创建选区，通常用于处理无法通过常规选区工具直接创建的选区或使用其他工具创建选区后遗漏的无法创建的区域。快速蒙版也称临时蒙版，它并不是一个选区，当退出快速蒙版模式时，不被保护的区域变为一个选区。将选区作为蒙版编辑时可以使用几乎所有的Photoshop工具或滤镜来修改蒙版。

按【Q】键或单击工具箱中的“以快速蒙版模式编辑”按钮可以进入快速蒙版编辑状态，再使用工具箱中的“画笔工具”在图像中进行涂抹，如图4-59所示。再次按【Q】键将退出快速蒙版状态，此时图像中未被涂抹的区域就会转为选区，将选区内图像删除的效果如图4-60所示。

如果想调整快速蒙版区域的颜色，可以双击工具箱中的“以快速蒙版编辑模式”按钮，在弹出的“快速蒙版选项”对话框中更改快速蒙版的颜色与不透明度，还可以设置是将“被蒙版区域”填充颜色还是

将“所选区域”填充颜色，如图4-61所示。设置完成后，单击“确定”按钮，快速蒙版效果如图4-62所示。

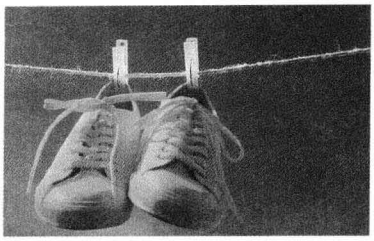


图4-59 涂抹图像

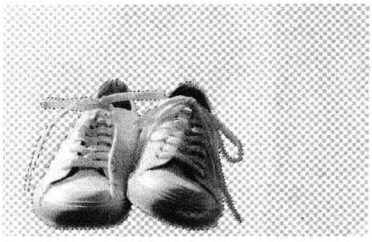


图4-60 删除选区内的图像

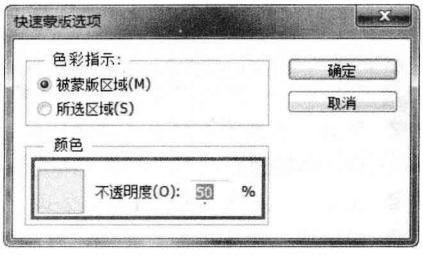



图4-61 “快速蒙版选项”对话框

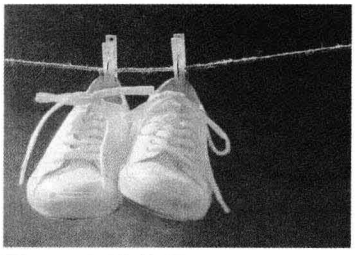


图4-62 图像效果

*Tips*

除了单击工具箱中的“以快速蒙版模式编辑”按钮和按快捷键【Q】可以进入快速蒙版模式编辑外，还可以执行“选择→在快速蒙版模式下编辑”命令。

## 4.3.3 调整边缘

使用Photoshop抠图时经常遇到一个问题：由于无法完全准确地建立选区，抠完后的图像会残留背景中的杂色（这种杂色统称为白边）。对于这类白边，可以通过“调整边缘”命令进行处理，从而提高选区边缘的品质。

首先打开一张图像，在图像中创建人物选区，如图4-63所示。执行“选择→调整边缘”命令或单击任意创建选区工具选项栏上的“调整边缘”按钮，弹出“调整边缘”对话框，如图4-64所示。



图4-63 创建选区

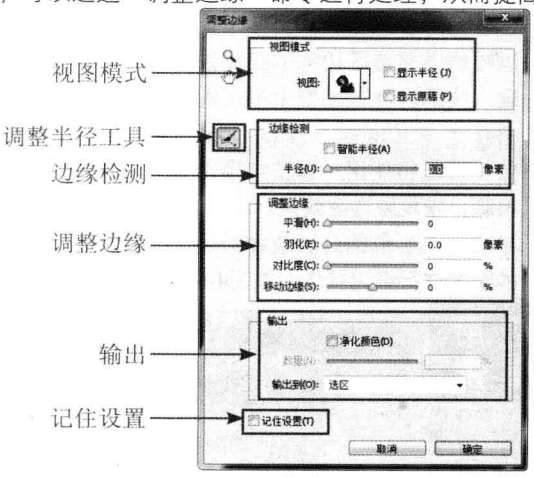



图4-64 “调整边缘”对话框

- 视图模式：用于设置画布中图像的预览模式。
- 视图：用来设置当前创建的选区在画布中的显示模式。文字左侧显示为当前视图的显示模式，单击该模式，在弹出的下拉列表中共有7种模式可供用户选择，其中前6种模式的显示效果如图4-65所示。






图4-65 视图模式

- 显示半径：使用“调整半径工具”在画布中进行涂抹后，可以勾选该选项观察使用“调整半径工具”进行调整的区域范围。如果未使用“调整半径工具”进行涂抹，在画布中不会显示任何效果。
- 显示原稿：勾选该选项后，在画布中将显示使用“调整半径工具”涂抹前的选区范围，而又不会对当前已涂抹的区域造成破坏，通过对比可以更好地对需要进行涂抹的区域进行处理。

边缘检测：可以检测当前选区边缘，系统将对选区边缘进行自动调整。

调整半径工具：使用该工具在图像中涂抹可以精确调整选区边缘的细化效果，可以用来处理人物的发丝或图像中不规则选区。用右键单击该工具并选择“抹除调整工具”涂抹图像，可以将使用“调整半径工具”涂抹的区域擦除，恢复原选区效果。

- 半径：以当前的选区边缘对设置的半径范围内的图像进行细化操作，如图4-66所示。
- 智能半径：该选项可以配合“半径”使用，会自动检测选区边缘的像素，对选区边缘进行智能细化。



图4-66 半径为35像素　　半径为200像素

调整边缘：对当前选区边缘进行特殊处理。

- 平滑：该选项可对选区边缘比较生硬的区域进行平滑处理。
- 羽化：对选区边缘进行羽化处理。
- 对比度：用于增加对比度，可以使选区内的图像更加清晰。
- 移动边缘：可以将当前选区范围向内侧或向外侧以百分比的方式进行扩大或缩进。

输出：用于设置调整后的选区输出方式。

- 输出到：可以选择对选区边缘进行细化处理后的输出方式，默认输出方式为“选区”。除此之外，还有“图层蒙版”、“新建图层”、“新建带有图层蒙版的图层”、“新建文档”和“新建带有图层蒙版的文档”5种输入方式。
- 净化颜色：可以控制选区边缘进行细化处理后区域的颜色范围。
- 数量：用来控制净化颜色的数值，该数值的范围为0%~100%，默认为50%。

记住设置：记住当前的设置，在下次进行调整边缘操作时可以按照当前已设置的属性进行设置。

## 应用案例　合成悠闲的夏日午后

**源文件：光盘\源文件\第4章\4-3-3.psd　视频：光盘\视频\第4章\合成悠闲的夏日午后.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第4章\43301.jpg”，使用“快速选择工具”沿着人物边缘创建选区，如图4-67所示。执行“选择→调整边缘”命令，在弹出的“色彩范围”对话框中设置视图为“黑底”，如图4-68所示。



图4-67 创建选区



图4-68 黑底视图

**STEP 02** 使用“调整半径工具”，设置画布大小为“8”，并在图像中人物头发边缘反复涂抹，如图4-69所示。涂抹完成后，在“调整边缘”对话框中设置各项参数的值，如图4-70所示。

**STEP 03** 设置完成后，单击“确定”按钮，得到如图4-71所示的选区效果。打开背景素材“光盘\素材\第4章\43302.jpg”，如图4-72所示。


图4-69 涂抹发丝


图4-70 调整边缘

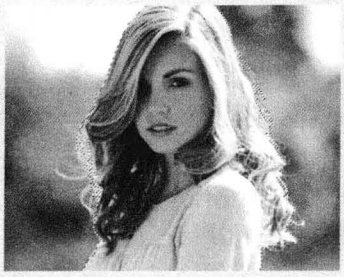
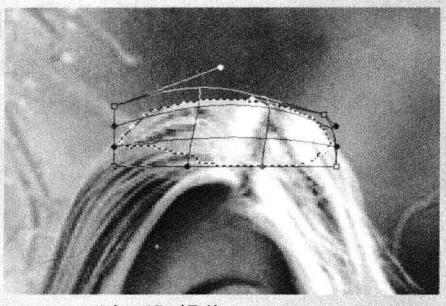

图4-71 选区效果


图4-72 打开图像

**STEP 04** 将刚刚抠出的人物拖入到打开的素材中，并调整其位置和大小，如图4-73所示。使用“套索工具”在人物头顶创建选区，并执行“编辑→变换→变形”命令，对选区中的图像进行变形，如图4-74所示。


图4-73 拖入素材


图4-74 “变形”操作

**STEP 05** 在“图层”面板中单击“创建新的填充或调整图层”按钮，新建“亮度/对比度”调整图层，在弹出的“属性”面板中设置参数值，并将其剪切到下方的图层，如图4-75所示。设置完成后的图像效果如图4-76所示。

**STEP 06** 按快捷键【Ctrl+Shift+Alt+E】盖印可见图层，得到“图层2”。执行“滤镜→渲染→镜头光晕”命令，在弹出的“镜头光晕”对话框中设置参数值，如图4-77所示。单击“确定”按钮，图像效果如图4-78所示。

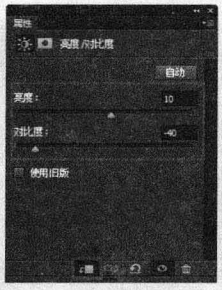


图4-75 亮度/对比度


图4-76 图像效果



“图层”面板

**STEP 07** 执行“滤镜→锐化→USM锐化”命令，在弹出的“USM锐化”对话框中设置参数值，如图4-79所示。单击“确定”按钮，制作完成，图像效果及“图层”面板如图4-80所示。



图4-77 设置参数


图4-78 图像效果



图4-79 USM锐化



图4-80 图像效果“图层”面板

*Tips*

在“镜头光晕”对话框中为图像添加光晕时，需要在对话框中的小预览图中单击并拖动鼠标定义光晕的位置，然后再设置光晕的亮度等参数值。

# 4.4 选区的基本操作

选区的基本操作方法包括全选、取消选择、重新选择及反向4种，下面就为读者介绍一下这些基本操作方法。

## 4.4.1 全选

该命令通常在复制图像时使用，执行“选择→全部”命令，或按快捷键【Ctrl+A】，如图4-81所示，即可选择当前图层文档边界内的全部图像，如图4-82所示。




图4-81 执行“全部”命令

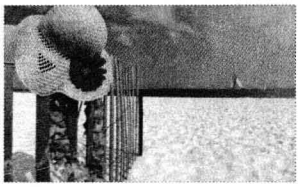


图4-82 全选图像

## 4.4.2 取消选择与重新选择

创建选区后，执行“选择→取消选择”命令，或按快捷键【Ctrl+D】，可以取消选择；如果要恢复被取消的选区，可执行“选择→重新选择”命令，或按快捷键【Shift+Ctrl+D】。

# 4.5 修改选区

选区的修改方式包括移动选区、边界选区、扩展选区、平滑选区、收缩选区、羽化选区、反向、扩大选取和选取相似等操作，这些命令只对选区起作用。

## 4.5.1 移动选区

执行“文件→打开”命令，打开一张素材图像，使用“创建选区工具”创建选区后，确认选项栏中显示的选区运算方式为“新选区”。将光标放置到选区中，光标变为状时（如图4-83所示），单击并拖动鼠标即可移动选区，如图4-84所示。

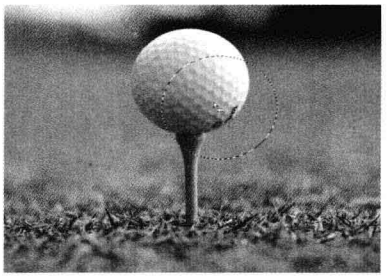


图4-83 将光标放置于选区中

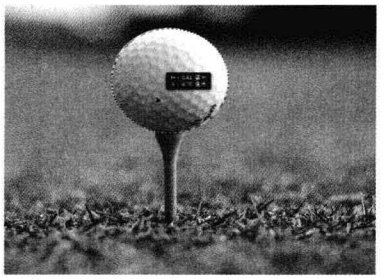


图4-84 移动选区

## 4.5.2 边界选区

“边界”命令可以将选区的边界沿当前选区范围向内部和外部进行扩展，扩展后的选区形成一个新的选区。

打开一张图像，使用“创建选区工具”创建选区，如图4-85所示。执行“选择→修改→边界”命令，弹出“边界选区”对话框（“宽度”用来设置新生成边界与当前边界之间的距离）。设置完成后，单击“确定”按钮，效果如图4-86所示。

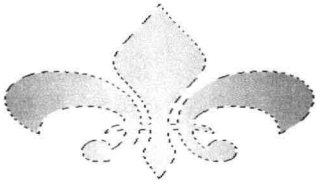


图4-85 创建选区

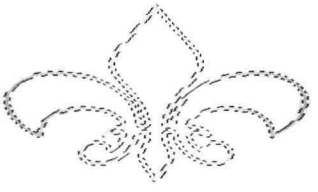
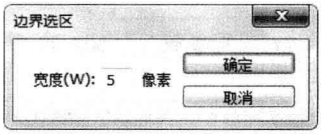


图4-86 边界效果



## 4.5.3 平滑选区

在使用不规则选区工具创建选区时，选区的边缘会有些生硬，如图4-87所示。可以执行“选择→修改→平滑”命令，弹出“平滑选区”对话框（“取样半径”用来设置选区的平滑范围），如图4-88所示。设置完成后，单击“确定”按钮，效果如图4-89所示。



图4-87 创建选区




图4-88 “平滑选区”对话框



图4-89 平滑选区

## 4.5.4 扩展选区

如果希望在已创建选区的基础上扩展选区的范围，可执行“扩展”命令。

打开一张图像，使用“创建选区工具”创建选区，如图4-90所示。执行“选择→修改→扩展”命令，弹出“扩展选区”对话框（“扩展量”用来设置扩展的宽度），如图4-91所示。设置完成后，单击“确定”按钮，效果如图4-92所示。



图4-90 创建选区




图4-91 “扩展选区”对话框



图4-92 扩展选区

## 4.5.5 收缩选区



图4-93 创建选区




图4-94 “收缩选区”对话框



图4-95 收缩选区

如果希望在已创建的选区上收缩选区范围，可执行“收缩”命令。打开一张图像，使用“创建选区工具”创建选区，如图4-93所示。执行“编辑→修改→收缩”命令，弹出“收缩选区”对话框（“收缩量”用来设置收缩的宽度），如图4-94所示。设置完成后，单击“确定”按钮，效果如图4-95所示。

## 4.5.6 羽化选区

羽化是通过建立选区和选区周围像素之间的转换边界来模糊边缘的，这种模糊方式将丢失选区边缘的一些图像细节。

打开一张图像，使用“创建选区工具”创建选区，如图4-96所示。执行“选择→修改→羽化”命令，弹出“羽化选区”对话框（“羽化半径”用来设置羽化的范围），如图4-97所示。设置完成后，单击“确定”按钮，羽化并删除背景的效果如图4-98所示。

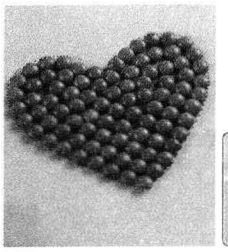
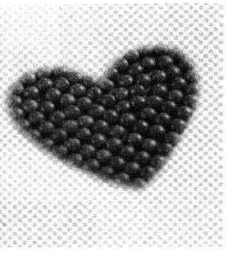

图4-96 创建选区



图4-97 “羽化选区”对话框


图4-98 羽化效果

*Tips* 快捷的羽化选区方式

除了执行“羽化”命令羽化选区之外，其实很多创建选区的工具选项栏中都有“羽化”选项。如果使用熟练，用户可以在创建选区时就直接将其羽化，这样可以提高工作效率。

如果创建的选区半径小于羽化半径，例如：选区羽化值为100像素，而创建的选区只有80像素，则会弹出“警告”对话框，如图4-99所示。单击“确定”按钮后，虽然在画布中无法看到选区，但它仍然存在。

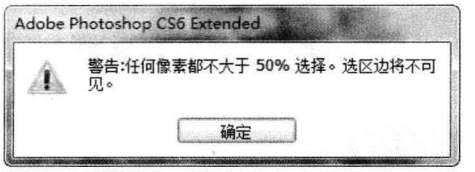


图 4-99 “警告”对话框

## 应用案例 为人物打造简易妆容

**源文件：光盘\源文件\第4章\4-5-6.psd 视频：光盘\视频\第4章\为人物打造简易妆容.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第4章\45601.jpg”，并按快捷键【Ctrl+J】复制“背景”图层，如图4-100所示。使用“钢笔工具”沿着人物唇部创建路径，如图4-101所示。


图4-100 复制图层


图4-101 创建路径

STEP 02 单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“建立选区”命令，弹出“建立选区”对话框，设置羽化半径为5像素，如图4-102所示。单击“确定”按钮，按快捷键【Ctrl+U】，在弹出的“色相/饱和度”对话框中提高图像的饱和度，如图4-103所示。

STEP 03 单击“确定”按钮，图像效果如图4-104所示。按快捷键【Ctrl+D】取消选区，使用“套索工具”在人物眼周创建选区，如图4-105所示。

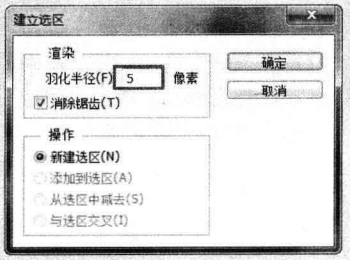


图4-102 建立选区



图4-103 “色相/饱和度”对话框


图4-104 图像效果

STEP 04 使用“渐变工具”，单击选项栏中的渐变条，打开“渐变编辑器”面板，选择相应的渐变色，如图4-106所示。在“图层”面板中新建“图层2”，在选区中拖动鼠标填充渐变色，如图4-107所示。

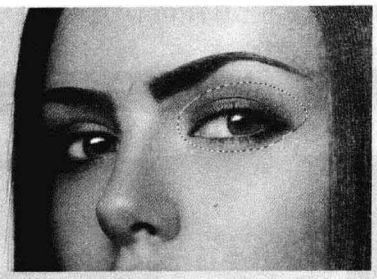


图4-105 创建选区



图4-106 设置渐变色

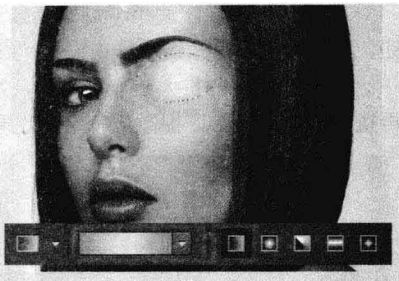


图4-107 填充渐变

**STEP 05** 取消选区，按快捷键【Ctrl+I】反向图像，如图4-108所示。设置该图层“混合模式”为“柔光”，“不透明度”为50%，如图4-109所示。

**STEP 06** 使用“橡皮擦工具”擦除多余的部分，如图4-110所示。以相同方法完成另一只眼睛眼影的制作，并按快捷键【Ctrl+Shift+Alt+E】盖印图层，操作完成，如图4-111所示。



图4-108 反向图像




图4-109 “图层”面板



图4-110 擦除图像



图4-111 制作另一边眼影




盖印图层

## 4.5.7 反向选区

在图像中创建选区以后，执行“选择→反向”命令，或按快捷键【Shift+Ctrl+I】即可将选择区域与未选择区域交换，这就是反向选区，也叫翻转选区或反选等，该命令在实际应用中使用非常频繁。

## 4.5.8 扩大选取与选取相似

“扩大选取”与“选取相似”命令都是用来扩展当前选区的，执行这两个命令时，Photoshop会基于“魔棒工具”选项栏中的容差值来决定选区的扩展范围，容差值越高，选区扩展的范围就越大。

### 扩大选取

执行“选择→扩大选取”命令时，Photoshop会查找并选择与当前选区中的像素色调相近的像素，从而扩大选择区域。但该命令只扩大到与选区相连接的区域。

### 选取相似

执行“选择→选取相似”命令时，Photoshop会查找并选择与当前选区中的像素色调相近的像素，从而扩大选择区域。该命令可以查找整个图像，包括与原选区没有相邻的像素。

打开一张图像，使用“创建选区工具”创建选区，如图4-112所示。单击工具箱中的“魔棒工具”按钮，在“魔棒工具”选项栏中设置“容差”值为10，如图4-113所示。

执行“选择→扩大选取”命令，效果如图4-114所示。再执行“选择→选取相似”命令，效果如图4-115所示。




图4-113 设置容差值



图4-112 创建选区



图4-114 扩大选取



图4-115 选取相似

## 4.6 编辑选区

在图像中创建选区时，有时需要对选区进行编辑和调整，如进行缩小、放大和旋转等操作。另外，为选区描边和隐藏/显示选区也属于编辑选区的范畴，这些操作能够辅助用户更加灵活地使用选区。下面将对编辑选区的方法进行讲解。

### 4.6.1 变换选区

执行“选择→变换选区”命令可以像自由变换图像一样对选区进行缩放、旋转等变形操作，该命令只针对选区，对选区中的图像没有任何影响。

执行“变换选区”命令后，将会在选区四周出现变换框，它的操作方式与变换图像相同，此处不再多叙。

**应用案例** **为花朵添加露珠**

**源文件：光盘\源文件\第4章\4-6-1.psd　　视频：光盘\视频\第4章\为花朵添加露珠.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第4章\46101.jpg”，并按快捷键【Ctrl+J】复制“背景”图层，如图4-116所示。执行“图像→自动色调”命令，效果如图4-117所示。

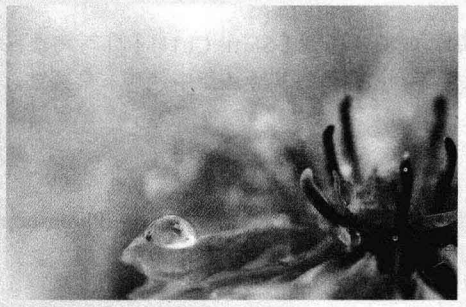


图4-116 复制图层

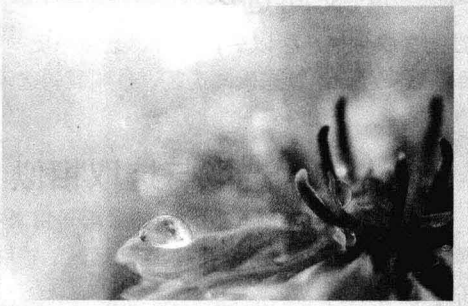


图4-117 图像效果

**STEP 02** 使用“椭圆选框工具”，在选项栏中设置“羽化”为2像素，在图像中创建如图4-118所示的选区。执行“选择→变换选区”命令，对选区进行精确调整，使其完全契合露珠的轮廓，如图4-119所示。

**STEP 03** 按快捷键【Ctrl+J】复制选区内图像，并将其调整到合适位置与大小，如图4-120所示。使用“橡皮擦工具”擦除多余的部分，如图4-121所示。




图4-118 创建选区

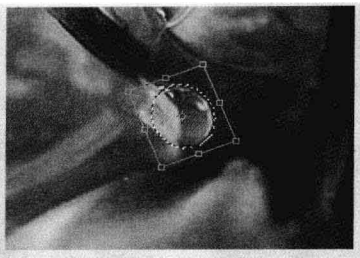


图4-119 变换选区



图4-120 复制图像

**STEP 04** 使用相同方法选取其他的露珠并多次复制，调整位置和大小，如图4-122所示。在“图层”面板中选中“图层2”及其全部副本，执行“图层→图层编组”命令，如图4-123所示。



图4-121 擦除图像



图4-122 复制其他露珠




图4-123 图层编组

**STEP 05** 使用相同方法将其他露珠图层分别编组，如图4-124所示。按快捷键【Ctrl+Shift+Alt+E】盖印图层，并按快捷键【Ctrl+B】，在弹出的“色彩平衡”对话框中设置参数值，如图4-125所示。




图4-124 图层编组

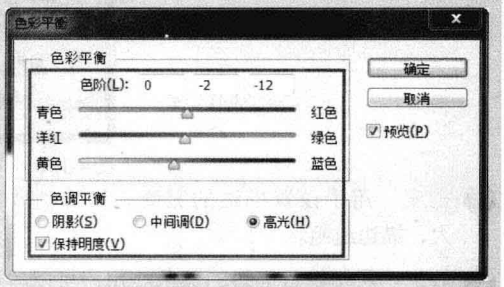



图4-125 “色彩平衡”对话框




图4-126 USM锐化



图4-127 图像效果

**STEP 06** 执行“滤镜→锐化→USM锐化”命令，在“USM锐化”对话框中设置各项参数值，如图4-126所示。单击“确定”按钮，制作完成，最终图像效果如图4-127所示。

*Tips*

在复制并调整露珠时，不同露珠的颜色、亮度和形状过于相似会显得很不自然，用户可以在变换图像时执行“扭曲”或“变形”操作，对露珠的外形做较大幅度的调整。另外还可以根据画面整体感觉使用“色阶”调整露珠亮度，或更改图层“不透明度”。

## 4.6.2 为选区描边

在图像中创建选区后，可以为选区描边。打开一张图像，在图像中创建一个矩形选区，如图4-128所示，执行“编辑→描边”命令，效果如图4-129所示。




图4-128 创建选区




图4-129 描边效果

执行“编辑→描边”命令，弹出“描边”对话框，如图4-130所示。用户可以在该对话框中指定选区描边的颜色、宽度和描边位置等属性。

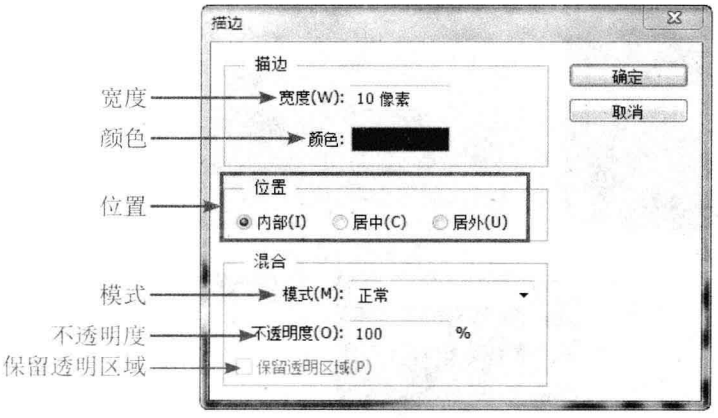



图4-130 “描边”对话框

- 宽度：用于设置描边的宽度。设置的数值越大，描边越粗。
- 颜色：用于设置描边的颜色。用户可以单击颜色块，打开“拾色器（描边颜色）”对话框选取描边颜色。
- 位置：用于指定描边的位置在当前选区的内部、居中还是居外。
- 模式：用于设置描边颜色与图像中其他颜色的混合模式，与图层“混合模式”类似。“模式”设置为“叠加”的描边效果如图4-131所示。
- 不透明度：设置描边的不透明度。
- 保留透明区域：如果当前图层中含有透明区域，勾选该选项后，当描边的范围与透明区域重合时，重合的部分将保留透明效果。换言之，如果在新建的透明图层中描边，并勾选“保留透明区域”选项，则完全没有效果。




图4-131 “叠加”模式

*Tips*

除了执行“编辑→描边”命令对选区进行描边操作外，使用创建选区的工具在图像中创建选区后直接单击鼠标右键，同样可以在菜单中找到“描边”命令。

## 4.6.3 隐藏和显示选区

执行“视图→显示额外内容”或按快捷键【Ctrl+H】可以将图像中的选区隐藏。如果想再次显示选

区，只要重新执行“视图→显示额外内容”命令或按快捷键【Ctrl+H】即可。

值得注意的是，隐藏选区后虽然选区在图像中不可见，但是依然起作用，此后进行的操作同样针对的是选区内的图像。

*Tips* 隐藏选区的用法

操作时隐藏选区是为了避免选区的蚂蚁线妨碍视线，从而影响调整效果，所以隐藏选区一般都是临时的，操作完成后就会马上重新显示选区。

# 4.7 存储和载入选区

在Photoshop中，选区与图层、通道、路径和蒙版之间的关系非常密切，在前面已经讲了很多有关于选区的创建方法。除了这些创建和修改编辑选区的方法外，在Photoshop中也提供了存储选区的命令。

存储选区就是将现有选区永久保存下来以便随时调用，载入选区就是将存储的选区调出来重新使用。

## 4.7.1 使用存储命令存储选区

将现有选区保存可以方便以后随时使用，这样可以提高操作效率。存储选区的方法有很多种，使用“存储选区”命令就是最常用的存储方法。

打开一张图像，使用“创建选区工具”创建选区，如图4-132所示。执行“选择→存储选区”命令，选区会被保存在“通道”面板中，如图4-133所示。



图4-132 创建选区




图4-133 存储选区

执行“选择→存储选区”命令，弹出“存储选区”对话框，如图4-134所示。用户可以在此对话框中设置选区的名称和存储方式等属性，单击“确定”按钮，即可存储选区。




图4-134 “存储选区”对话框

- 文档：在下拉列表中可以选择保存选区的目标文件，默认情况下选区保存在当前文档中，也可选择将其保存在一个新建的文档中。
- 通道：用于指定选区保存的通道，可以选择将选区保存到一个新建的通道中，或保存到其他已经存在的通道中。
- 名称：用来指定选区的名称。如果不指定名称，系统会以Alpha1、Alpha2、Alpha3……的方式命名。
- 新建通道：可以将当前选区存储在新通道中。
- 添加到通道：将选区添加到目标通道的现有选区中。
- 从通道中减去：从目标通道内的现有选区中减去当前的选区。
- 与通道交叉：从当前选区和目标通道中的现有选区交叉的区域中存储一个选区。

*Tips* 通道中选区的表现方式

通道最大的作用就是用来保存选区，包括图像中原有的颜色通道，我们也可以视其为各种颜色的选区。通道中的白色代表选择区域，黑色代表非选择区域，而不同程度的灰色则代表不同透明度的半透明区域或羽化区域。

## 4.7.2 使用通道保存选区

使用“存储选区”命令存储选区，会将选区存储在“通道”面板中。除了这种保存选区的方法外，用户还可以通过“通道”面板直接存储选区。

在图像中创建选区，如图4-135所示。单击“通道”面板中的“将选区存储为通道”按钮，在“通道”面板中新建Alpha通道，选区保存完成，如图4-136所示。

某种程度而言，“将选区存储为通道”属于“存储选区”命令的简化，它不弹出任何对话框，而是直接以默认方式和名称存储选区。

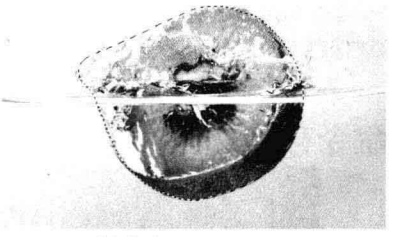


图4-135 创建选区




图4-136 “通道”面板

## 4.7.3 使用路径保存选区

在Photoshop中选区和路径可以互相转换，也就是说任意选区都可以转换为路径，任意路径也可以转换为选区。

使用路径存储的选区在转换时会出现形状的损失，尤其对于具有羽化的选区，在转换为路径后无法记录羽化信息。

使用“创建选区工具”创建选区，如图4-137所示。在“路径”面板中单击“从选区生成工作路径”按钮，将选区转换为路径，如图4-138所示。



图4-137 创建选区




图4-138 将选区转为路径

双击生成的“工作路径”，弹出“存储路径”对话框，设置如图4-139所示，单击“确定”按钮，即可将路径保存，如图4-140所示。

最初从选区转换而来的“工作路径”只是临时路径，一旦文件中有新的创建就会将当前路径替换。所以在生成工作路径后，需要再次将其存储。

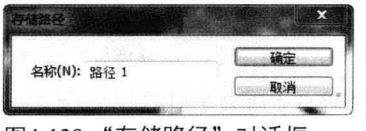



图4-139 “存储路径”对话框




图4-140 存储路径

*Tips* 使用图层保存选区

所谓的使用图层保存选区，就是将现有选区在“图层”面板上新建图层并填充颜色，或将选区内图像复制，之后再以通道载入该图层选区的方式调用选区。严格来说，这种方法并不属于保存选区的操作，但是通过这种方法确实可以获得选区。

## 4.7.4 使用“载入选区”命令

在前面讲解了几种存储选区的方法，在接下来的几节中将会讲解将存储的选区重新调出以实现多次使用的方式。

存储选区后，如果需要将选区载入到图像中，可执行“选择→载入选区”命令，弹出“载入选区”对话框，选择存储的通道，如图4-141所示，单击“确定”按钮，即可载入选区，如图4-142所示。

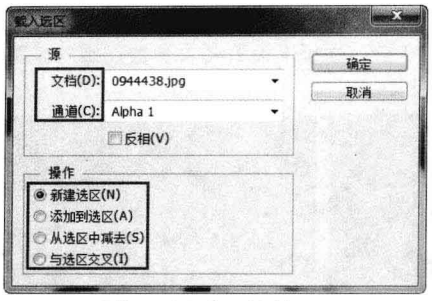



图4-141 “载入选区”对话框



图4-142 载入选区

- 文档：用来选择包含选区的目标文件。
- 通道：用来选择包含选区的通道。
- 反相：将载入的选区反向。
- 新建选区：可用载入的选区替换当前选区。
- 添加到选区：可将载入的选区添加到当前选区中。
- 从选区中减去：可以从当前选区中减去载入的选区。
- 与选区交叉：可以得到载入的选区与当前的选区交叉的区域。

## 4.7.5 将通道作为选区载入

除了直接使用“载入”命令载入选区外，还可以在“通道”面板中载入选区，“通道”面板如图4-143所示。选择需要载入的通道，单击“将通道作为选区载入”按钮，即可载入选区。选中需要载入的通道载入选区，图像效果如图4-144所示。




图4-143 “通道”面板

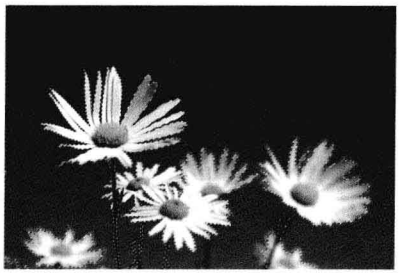


图4-144 载入选区

## 4.7.6 将路径载入选区

将路径载入选区有以下几种方法：

1.执行“窗口→路径”命令，打开“路径”面板，在“路径”面板上单击选中路径，在图像中激活路径，然后按快捷键【Ctrl+Enter】即可将当前路径转为选区，这是实际操作中很常用的方法。



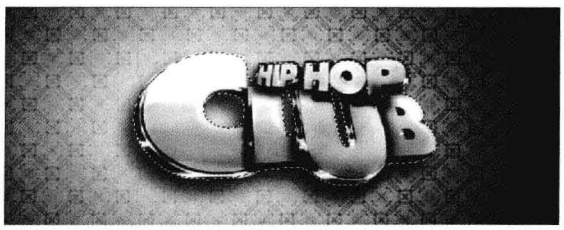




图4-145 “路径”面板 图4-146 载入选区

2.在“路径”面板中选择需要载入的路径，单击面板下方的“将路径作为选区载入”按钮，同样可以载入选区，如图4-145、图4-146所示。

3.按住【Ctrl】键的同时在“路径”面板中单击需要载入的路径缩览图，也可以将路径作为选区载入。

**应用案例** **存储选区制作霓虹灯字体**

**源文件：源文件\第4章\4-7-6.psd 视频：视频\第4章\存储选区制作霓虹灯字体.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第4章\47601.jpg”，如图4-147所示。

**STEP 02** 使用“横排文字蒙版工具”，在“字符”面板上设置各项参数，输入如图4-148所示文字，单击“提交当前所有编辑”按钮，完成选区创建。



图4-147 打开图像



图4-148 输入文字选区

**STEP 03** 执行“选择→存储选区”命令，设置选区的“名称”为“文字”，如图4-149所示。单击“确定”按钮。执行“选择→修改→羽化”命令，设置“羽化半径”为5像素，效果如图4-150所示。

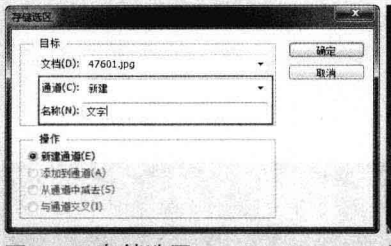



图4-149 存储选区

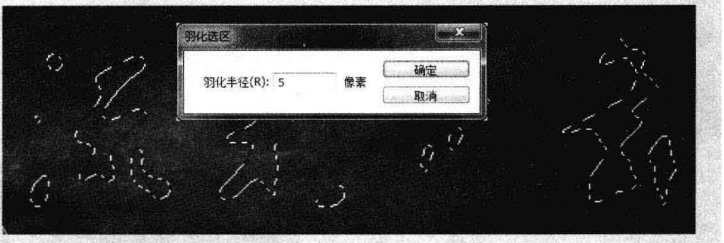



图4-150 羽化选区

**STEP 04** 执行“编辑→描边”命令，设置“描边”对话框各项参数，如图4-151所示。单击“确定”按钮，描边效果如图4-152所示。




图4-151 描边选区

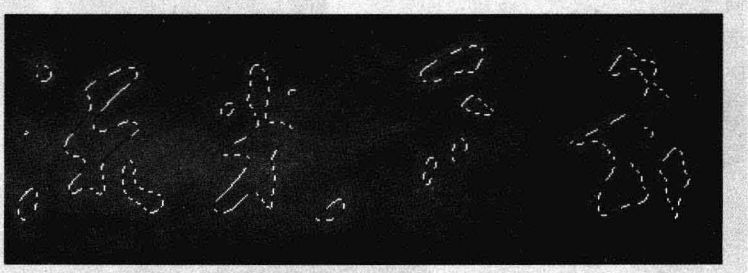


图4-152 描边效果

**STEP 05** 执行“选择→取消选区”命令，将选区取消。执行“选择→载入选区”命令，选择载入“文字”选区，如图4-153所示。

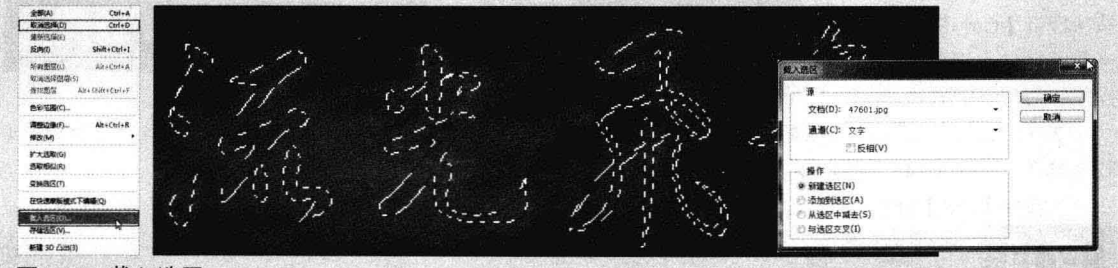



图4-153 载入选区

**STEP 06** 执行“编辑→描边”命令，设置“描边”对话框各项参数，如图4-154所示，单击“确定”按钮。取消选择区域，效果如图4-155所示。




图4-154 设置参数



图4-155 完成效果

### 4.7.7 将图层载入选区

载入图层选区是灵活性非常高的获得选区的方法，“图层”面板中所有类型的图层都可以载入选区，如普通图层、形状图层或蒙版。

载入图层选区的方法与路径载入选区方法相同，按住【Ctrl】键的同时在“图层”面板中单击需要载入的图层缩览图，就可以将其载入选区。

## 4.8 新建3D凸出

在Photoshop CS6中针对选区增加了一个凸出3D功能。执行“选择→新建3D凸出”命令可以将选区内容自动生成为3D模型。关于从选区新建3D凸出的内容，请参看本书16.3.3节“从当前选区新建3D凸出”。

## 4.9 专家支招

图像处理从根本上讲就是对图像全局和局部像素进行控制和调整的过程，而局部调整图像的本质就是选区的创建和使用。

选区的创建和载入方法随着个人操作需要和使用习惯的不同而不同，用户完全可以只掌握其中的一两种即可满足基本的操作。将图层载入选区是功能性强且使用频率比较高的操作。

### 4.9.1 将图层载入选区的常用方法

将图层载入选区在调色和合成操作中较为常用。例如，在调色时，如果想要只针对人物皮肤进行调整而不影响到图像中其他区域的像素，我们只需要涂抹出一个选区（蒙版）即可，之后的调整全部都可以直接调入这个蒙版的选区，如图4-156、4-157、4-158所示。



图4-156 原始图像




图4-157 定义蒙版




图4-158 多次载入蒙版选区

## 4.10 总结扩展

选区是设计者在使用Photoshop软件时首先要学习的基础功能，也是最重要的功能之一，是在

Photoshop中实现其他效果的基础。可以说，选区使用的熟练程度是衡量一个设计者使用Photoshop软件处理图像水平的一个重要指标。

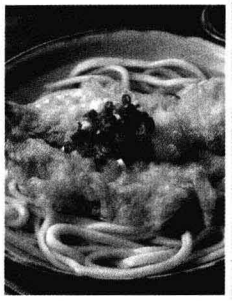
选区在Photoshop中的重要性毋庸置疑，使用选区不仅可以使设计者精确选择图像中的每一个区域，还可以控制这些区域中图像的效果。

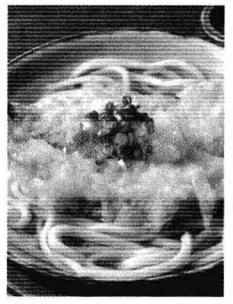
## 4.10.1 本章小结

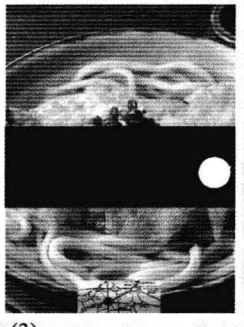
本章对选区的创建及修改方法进行了详细的讲解，从使用工具箱中的相关工具创建选区，再到使用相应菜单命令对选区进行修改及编辑都有详细的介绍。选区是Photoshop中非常重要的工具，无论是复制图像、修改图像还是特效制作都不能缺少选区的存在。读者需要掌握选区的创建及使用方式，并可以在实际应用中熟练使用。

## 4.10.2 举一反三——制作美食新品宣传广告

| 源文件： | 光盘\源文件\第4章\4-10-2.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第4章\制作美食新品宣传广告.swf |
| 难易程度： | ★☆☆☆☆ |
| 学习时间： | 15分钟 |


(1)


(2)


(3)



(4)

1. 新建文档，拖入素材至合适的位置。
2. 使用“矩形工具”绘制图形，并调整图形的不透明度。
3. 使用“圆角矩形工具”绘制图形，并根据前面的制作方法绘制矩形，并拖入素材。
4. 使用“文字工具”在图像中输入相应的文字内容。

# 第5章　颜色的选择及应用

使用Photoshop处理图像的主要目的是为了能够对其进行运用，所以仅有好的形状和图像效果是不够的。颜色模式的运用也是很重要的，只有把形状和颜色结合在一起来才能构成优秀的作品。颜色是图像中最本质的信息，所以在绘图之前要选择适当的颜色，才能制作出效果丰富的图像。

**本章学习重点**



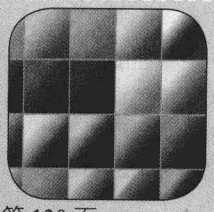
第 112 页
掌握图像色彩模式的转换方法



第 117 页
了解色域及溢色的原理和解决溢色的方法



第 125 页
掌握填充的方法和技巧



第 130 页
熟练掌握渐变工具的使用方法

## 5.1 颜色的基本概念

颜色是通过眼、脑和人们的生活经验所产生的一种对光的视觉效应。人对颜色的感觉不仅仅由光的物理性质所决定，而且往往会受到周围颜色的影响。颜色是图像绘制的基础，好的色彩搭配则是好作品的基础，所以掌握颜色使用的原理和操作是非常重要的。

### 5.1.1 色彩属性

- 色相：色相就是指从物体反射或通过物体传播的颜色。简单来说，色相就是色彩颜色，对色相的调整也就是在多种颜色之间的变化。在通常的使用中，色相是由颜色名称标识的，例如：红、橙、黄都是一种色相。
- 饱和度：饱和度是指颜色的强度或纯度。调整饱和度也就是调整图像的彩度，将一个彩色图像的饱和度降低为0时，就会变成一个灰色的图像；增强饱和度时就会增加其彩度。
- 明度：明度是指在各种图像色彩模式下，图形原色的明暗度。明度的调整就是明暗度的调整，明度的范围是0~255，共包括256种色调。例如：灰度模式就是将白色到黑色之间连续划分为256种色调，即由白到灰，再由灰到黑。同理，在RGB模式中则代表各种原色的明暗度，即红、绿、蓝三原色的明暗度，例如：将蓝色加深就成为深蓝色。
- 对比度：对比度是指不同颜色之间的差异。对比度越大，两种颜色之间的反差就越大；反之，对比度越小，两种颜色之间的反差也就越小，颜色就越相近。例如：将灰度图像增加对比度后，会变得黑白更鲜明。当对比度增加到极限时，则图像将会变成黑白两色的图像。反之，将对比度减到极限时，灰度图像就会看不出图像效果，只是一幅灰色的图像。

### 5.1.2 色彩模式

在Photoshop中，颜色模式决定了用来显示和打印Photoshop文档的色彩模式。Photoshop的颜色模式以建立好的描述和重现色彩的模式为基础。常见的颜色模式有HSB、RGB、CMYK以及Lab。Photoshop还包括为特别颜色输出的模式，如索引颜色和双色调。

不同的颜色模式所定义的颜色范围不同。其通道数目和文件大小也不同，所

以它的应用方法也就各不相同。下面介绍各种颜色模式的特点，让读者对各种颜色模式都有一个较为深刻的了解，从而合理有效地进行运用。

RGB模式：RGB模式是Photoshop中最为常用的一种颜色模式。不管是扫描输入的图像，还是绘制的图像，几乎都是以RGB模式储存的。这是因为在RGB模式下处理图像较为方便，而且RGB图像比CMYK图像的文件要小得多，可以节省内存和存储空间。在RGB模式下，用户还能够方便地使用Photoshop中的所有命令和滤镜。

RGB模式由红、绿和蓝3种原色组合而成，然后由这3种原色混合产生出成千上万种颜色。在RGB模式下的图像是三通道图像，每一个像素由24位的数据表示，其中RGB的3种原色各使用了8位。每一种原色都可以表现出256种不同浓度的色调，所以3种原色混合起来就可以生成1670万种颜色，也就是常说的真彩色，如图5-1所示为RGB颜色模式的图像。

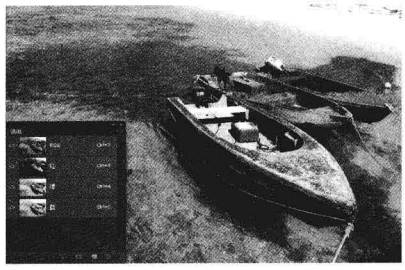


图5-1 RGB颜色模式图像

CMYK模式:CMYK模式是一种印刷的模式，它由分色印刷的4种颜色组成，在本质上与RGB模式没什么区别，但他们产生色彩的方式不同，RGB模式产生色彩的方式称为加色法，而CMYK模式产生色彩的方式称为减色法。例如：显示器就采用了RGB模式，这是因为显示器可以用电子光束轰击荧光屏上的磷质材料发出亮光从而产生颜色。当没有光时为黑色，光线加到极限时为白色。如果采用RGB颜色模式去打印一份作品，将不会产生颜色效果，因为打印的油墨不会自己发光，因而只有采用一些能够吸收特定的光波而靠反射其他光波产生颜色的油墨。也就是，当所有的油墨加在一起时是纯黑色，油墨减少时才开始出现色彩，当没有油墨时就成了白色，这样就产生了颜色，所以这种生成色彩的方式就称之为减色法。

理论上将CMYK模式中的三原色，即青色、洋红色和黄色混合在一起即可生成黑色。但实际上等量的C、M、Y三原色混合并不能产生完美的黑色和灰色，因此，只有再加上一种黑色后，才会产生图像中的黑色和灰色。为了与RGB模式中的蓝色区别，黑色就以字母K表示，这样就产生了CMYK模式。在CMYK模式下的图像是四通道图像，每一个像素由32位的数据表示。

在处理图像时，一般不采用CMYK模式，因为这种模式的文件较大，会占用更多的磁盘空间和内存。此外，在这种模式下，有很多滤镜都不能使用，编辑图像时有很大的不便。因而，通常都是在印刷时才转换成CMYK模式，如图5-2所示为CMYK颜色模式的图像。

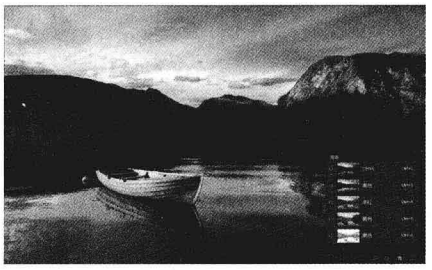


图5-2 CMYK颜色模式图像

索引颜色模式:索引颜色模式是专业的网络图像颜色模式。在索引颜色模式下，索引颜色模式可生成最多256种颜色的8位图像文件，容易出现颜色失真。

*Tips* 使用索引颜色模式有哪些限制?

由于索引颜色模式有很多限制，所以只有灰度模式和RGB模式图像才可以被转化为索引颜色模式。

*Tips* 多图层图像使用索引颜色模式时需要注意哪些?

如果为多图层图像，转换为索引颜色模式时，所有可见图层将被拼合，所有隐藏图层将被扔掉。

双色调模式:双色调模式不是一个单独的颜色模式，它包括4种不同的颜色模式：单色调、双色调、三色调和四色调。将图像转换为双色调模式前需要将图像转换为灰度模式，如图5-3所示为双色调模式的图像。


双色调


三色调

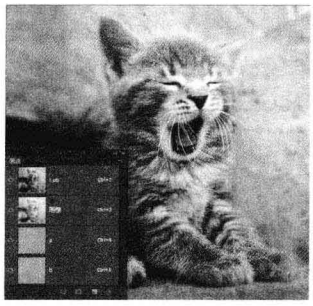
图5-3 双色调模式图像

*Tips* 如何生成完全饱和的颜色？

要生成完全饱和的颜色，请按降序指定油墨。颜色最深的位于顶部，颜色最浅的位于底部。

Lab模式：CIE L*a*b* 颜色模型 (Lab) 基于人对颜色的感觉。Lab 中的数值描述正常视力的人能够看到的所有颜色。因为 Lab 描述的是颜色的显示方式，而不是设备（如显示器、桌面打印机或数码相机）生成颜色所需的特定色料的数量，所以 Lab 被视为与设备无关的颜色模型。色彩管理系统使用 Lab 作为色标，将颜色从一个色彩空间转换到另一个色彩空间。

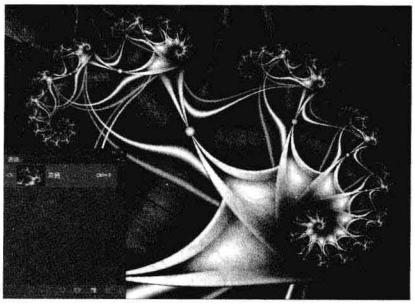
在Lab模式中，L代表亮度分量，它的范围是0~100；a代表了由绿色到红色的光谱变化；b代表由蓝色到黄色的光谱变化，颜色分量a和b的取值范围是-128~127，如图5-4所示为Lab模式的图像。


图5-4 Lab模式图像

位图模式：位图模式只有黑色和白色两种颜色。它的每一个像素只包含1位数据，占用的磁盘空间最小。因此，在该模式下不能制作出色调丰富的图像，只能制作黑白两色的图像。将彩色图像转换成黑白图像时，必须先将该图像转换成灰度模式的图像，然后再将它转换成只有黑白两色的图像，即位图模式的图像。

灰度模式：灰度模式的图像可以表现出丰富的色调，表现出自然界物体的生活形态和景观。但它始终是黑白的图像，就像通常看到的黑白照片一样。灰度模式中的像素是由8位的位分辨率来记录的，因此能够表现出256种色调。利用256种色调就可以使黑白图像表现得相当完美。

灰度模式的图像可以直接转换成黑白图像和RGB模式的彩色图像。同样，黑白图像和彩色图像也可以直接转换成灰度图像。但需要注意的是，当灰度图像转换成黑白图像后再转换成灰度图像，将不再显示原来图像的效果。这是因为灰度图像转换成黑白图像时，Photoshop会丢失灰度图像中的色调，因而转换后丢失的信息将不能恢复。同理，RGB图像转换成灰度图像也会丢失所有的颜色信息，所以当由RGB图像转换成灰度图像，再转换成RGB的色彩图像时，显示出来的图像将失去颜色，如图5-5所示为灰度模式的图像。


图5-5 灰度模式图像

多通道模式：多通道模式在每个通道中使用256灰度级。多通道图像对特殊的打印非常有用，如转换双色调用于以Scitex CT格式打印。

可以按照以下的准则将图像转换成多通道模式：

- 将一个以上通道合成的任何图像转换为多通道模式图像，原有通道将被转换为专色通道。
- 将彩色图像转换为多通道时，新的灰度信息基于每个通道中像素的颜色值。
- 将CMYK图像转换为多通道，可以创建青、洋红、黄和黑专色通道。
- 将RGB图像转换为多通道，可创建青、洋红和黄专色通道。
- 从RGB、CMYK或Lab图像中删除一个通道，会自动将图像转换为多通道模式。

# 5.2 图像色彩模式的转换

在Photoshop中，可以自由转换图像的各种颜色模式。但是由于不同的颜色模式所包含的色彩范围不同，以及它们的特性存在差异，因而在转换时或多或少会产生一些数据的丢失。此外，颜色模式与输出信息也息息相关。因此，在进行模式的转换时，就应该考虑到这些问题，尽量做到按照需求，适当谨慎地处理图像颜色模式，避免产生不必要的损失，以获得高效率、高品质的图像。

在选择使用颜色模式时，通常要考虑以下几方面问题：

图像输出和输入方式：

输出方式就是图像以什么方式输出。若以印刷输出，则必须使用CMYK模式存储图像；若是在荧光屏上显示，则以RGB或索引颜色模式输出较多。输入方式是指在扫描输入图像时以什么模式存储。通常使用的是RGB模式，因为该模式有较广阔的颜色范围和操作空间。

编辑功能：

在选择模式时，需要考虑到在Photoshop中能够使用的功能。例如：CMYK模式的图像不能使用某些滤镜；位图模式下不能使用自由旋转、图层功能等。因此，在编辑时可以选择RGB模式来操作，完成编辑后再转换为其他模式进行保存。这是因为RGB图像可以使用所有滤镜和Photoshop的其他所有功能。

颜色范围：

不同模式下的颜色范围不同，所以编辑时可以选择颜色范围较广的RGB和Lab模式，以获得最佳的图像效果。

文件占用的内存和磁盘空间：

不同模式保存的文件大小是不一样的。索引颜色模式的文件大小大约是RGB模式文件的1/3，而CMYK模式的文件又比RGB模式的文件大得多。文件越大处理图像时占用内存就越多。因此，为了提高工作效率和操作需要，可以选择文件较小的模式，但同时还应考虑到上述 3 个方面。相比较而言，RGB模式是最佳选择。

## 5.2.1 RGB和CMYK模式的转换

要转换RGB和CMYK模式，只须执行“图像→模式→RGB颜色”命令和“图像→模式→CMYK颜色”命令。但是，当一个图像在RGB和CMYK间经过多次转换后，会产生很大的数据损失。因此，应该尽量减少转换次数或制作备份后再进行转换；或者在RGB模式下执行“视图→校样设置→工作中的CMYK”命令，查看在CMYK模式下图像的真实效果。此外，还可以进行CMYK模式的分色预览，只要在“校样设置”子菜单中分别选择相应的命令即可。

## 5.2.2 位图模式和灰度模式的转换

在Photoshop中，只有灰度模式的图像才能转换为位图模式，所以彩色模式在转换为位图模式时，必须先转换成灰度模式。下面介绍在这两种模式之间转换的方法。

**应用案例**

### 将位图模式转换为灰度模式

**源文件：无　　视频：光盘\视频\第5章\将位图模式转换为灰度模式.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第5章\52201.jpg”，效果如图5-6所示。执行“图像→模式→灰度”命令，如图5-7所示。



图5-6 打开素材图像

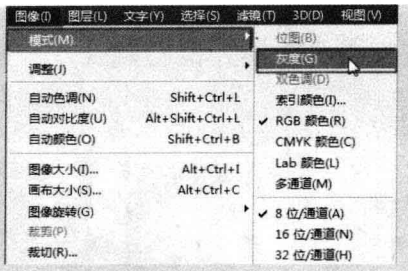



图5-7 执行“灰度”命令

**STEP 02** 弹出“信息”对话框，如图5-8所示。在该对话框中单击“扔掉”按钮，即可将位图模式转换为灰度模式，效果如图5-9所示。

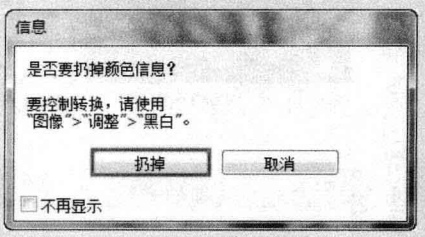



图5-8 “信息”对话框



图5-9 “灰度”图像效果

位图模式的图像是只有黑白两种色调的图像，因此，转换成位图模式后的图像不具有256种色调，转换时会将中间色调的像素按指定的转换方式转换成黑白的像素。

在Photoshop中执行“图像→模式→位图”命令，弹出“位图”对话框，如图5-10所示。

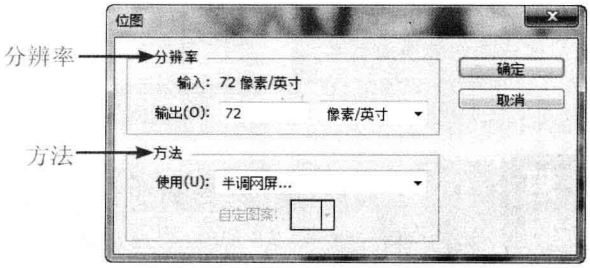



图5-10 “位图”对话框

- 分辨率:此选项组用于设定图像的分辨率。“输入”选项中显示的数字是原图的分辨率。“输出”文本框中设定的是转换后图像的分辨率。当设定值大于原图的分辨率时，图像会变小；当设定值小于原图的分辨率时，图像会变大。
- 方法:该选项用来设定转换为位图模式的方式，有以下5种方式：
- 50%阈值：将灰度值大于128像素的色调变成白色，灰度值小于128像素的色调变成黑色。即将较暗的色调转为黑色，较亮的色调转换为白色，得到一个高对比度的黑白图像。
- 图案仿色：通过将灰度级组织到黑白网点的几何配置来转换图像。
- 扩散仿色：通过使用从图像左上角像素开始的误差扩散过程来转换图像。如果像素值高于中灰色阶128像素，变为白色；如果低于中灰色阶的画，则变为黑色。由于原来的像素不是纯白或纯黑，就不可避免产生误差。这种误差传递给周围像素并在整个图像中扩散，从而形成颗粒状、胶片似的纹理。此选项对在黑白屏幕上显示图像非常有用。
- 半调网屏：选择此选项转换时，会弹出“半调网屏”对话框。其中：“频率”文本框用于设置每寸或每厘米有多少条网屏线；“角度”文本框用于决定网屏的方向；“形状”下拉列表框用于选取网屏形状，有6种形状可供选择—圆形、菱形、椭圆形、直线、方形和十字形。
- 自定图案：通过自定义半调网屏，模拟打印灰度图像的效果。这种方式允许将挂网纹理应用于图像，比如木质颗粒。要使用这个选项，必须首先定义一种图案。

## 应用案例 灰度模式转换为位图模式

源文件：无　　视频：光盘\视频\第5章\灰度模式转换为位图模式.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第5章\52202.jpg”，，如图5-11所示。执行“图像→模式→位图”命令，弹出“位图”对话框，在对话框中设置转换位图图像的方式和转换后的分辨率大小等参数，如图5-12所示。



图5-11 打开素材图像




图5-12 执行“位图”命令

STEP 02 单击“确定”按钮，弹出“半调网屏”对话框，在该对话框中设置“半调网屏”参数，如图5-13所示。设置完成后，单击“确定”按钮，即可将灰度模式图像转换为以半调网屏方式下的位图模式图像，如图5-14所示。

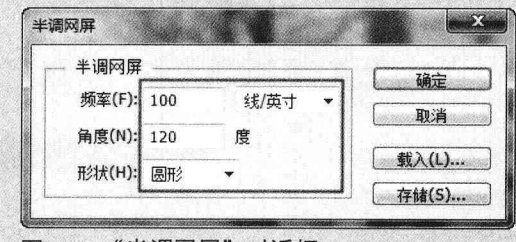



图5-13 “半调网屏”对话框



图5-14 图像效果

## 应用案例 5.2.3 灰度模式转换为双色调模式

源文件：源文件\第5章\5-2-3.psd　视频：视频\第5章\灰度模式转换为双色调模式.swf

在转换为双色调模式之前，首先需要转换成灰度模式，因为只有灰度模式的图像才符合双色调模式的要求，下面通过实例讲解双色调模式的运用。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第5章\52301.jpg”，如图5-15所示。执行“图像→模式→灰度”命令，在弹出的“信息”对话框中单击“扔掉”按钮，将图像去色，效果如图5-16所示。



图5-15 打开图像



图5-16 图像效果

STEP 02 执行“图像→模式→双色调”命令，弹出“双色调选项”对话框，如图5-17所示。在该对话框中的“类型”下拉列表中选择“双色调”，如图5-18所示。

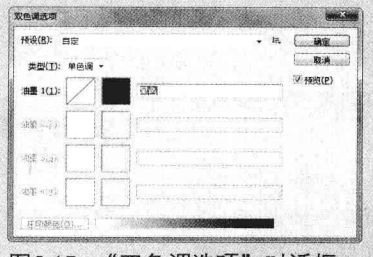



图5-17 “双色调选项”对话框

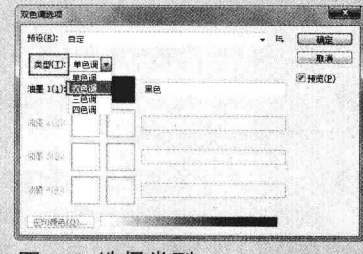



图5-18 选择类型

**STEP 03** 单击“油墨1”后面的曲线框，弹出“双色调曲线”对话框，可以在该对话框中进行双色调曲线的相关设置，如图5-19所示。单击曲线框后面的颜色框，可弹出“颜色库”对话框，可在该对话框中选择颜色，如图5-20所示。

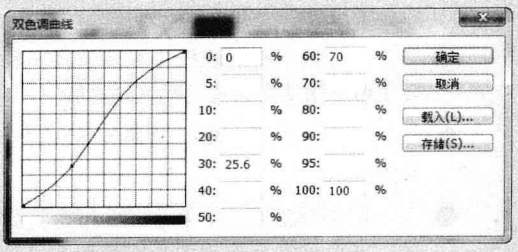



图5-19 “双色调曲线”对话框

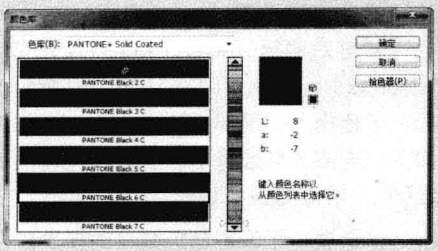



图5-20 “颜色库”对话框

**STEP 04** 单击“油墨2”后面的曲线框，弹出“双色调曲线”对话框，可以在该对话框中进行双色调曲线的相关设置，如图5-21所示。单击曲线框后面的颜色框，可弹出“颜色库”对话框，可在该对话框中选择颜色，如图5-22所示。

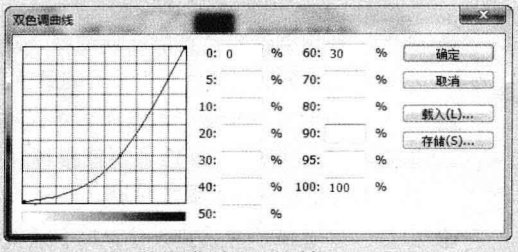



图5-21 “双色调曲线”对话框

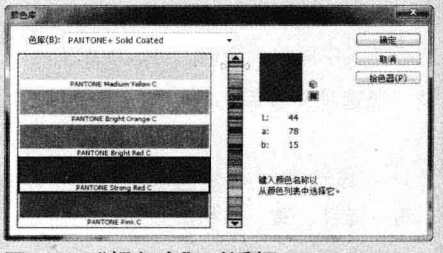



图5-22 “颜色库”对话框

**STEP 05** 完成“颜色库”对话框的设置，单击“确定”按钮，回到“双色调选项”对话框中，如图5-23所示。单击“确定”按钮，完成“双色调选项”对话框的设置，效果如图5-24所示。

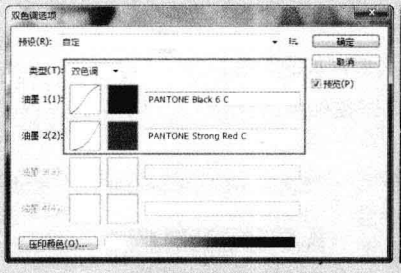



图5-23 “双色调选项”对话框



图5-24 最终效果

## 5.2.4 索引色模式转换

索引色模式是一种特殊的模式。这种模式的图像在网页图像中应用得比较广泛。例如，GIF格式的图像其实就是一个索引颜色模式的图像。当图像从某一种模式转换为索引颜色模式时，会删除图像中的部分颜色，而仅保留256色。

打开一张图像，执行“图像→模式→索引颜色”命令，弹出“索引颜色”对话框，如图5-25所示，在该对话框中可以对各项参数进行设置。

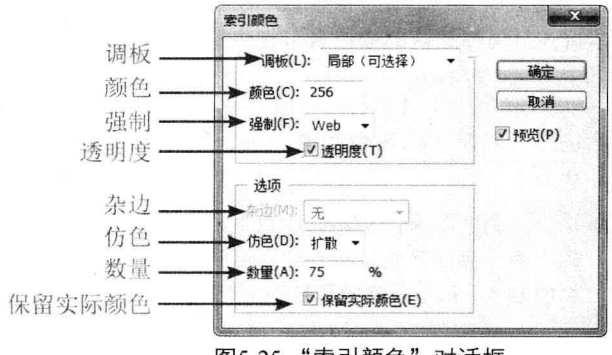



图5-25 “索引颜色”对话框

下面对“索引颜色”对话框中各个选项进行讲解：

- 调板：该区域用于选择转换图像的颜色表，也就是转换为索引色后的图像颜色表将按照此处选择的方式来建立。“调板”下拉列表中的选项可对实际、系统（Mac Os）、系统（Windows）、Web、平均、局部（可感知）、局部（可选择）、局部（随样性）、全部（可感知）、全部（可选择）、全部（随样性）、自定和上一个参数进行设置。
- 颜色：该选项用于设定颜色数目的多少。只有在“调板”下拉列表中选择了平均、局部（可感知）、局部（可选择）和局部（随样性）调色板后，才能在此选项中自由设定色彩数目，其值为2~256像素之间的整数。
- 强制：在该下拉列表中可以选择一个选项，以强制颜色表中能包含颜色。可选项如下：
  - 黑色：该选项将在颜色表中增加纯黑和纯白的颜色。
  - 三原色：该选项将在颜色表中增加红、绿、蓝、青、洋红、黄、黑和白。
  - Web：该选项将在颜色表中增加216种Web安全色。
  - 自定：该选项可让用户自行定义要增加的颜色。
- 透明度：若选中此复选框，可以在转换时保护透明区域；若取消选中此复选框，则会填充“杂边”下拉列表框中指定的颜色。若“杂边”下拉列表不能选取，则填充白色。
- 杂边：在该下拉列表框中可以选择一种颜色，用于填充透明区域或透明区域边缘。
- 仿色：仿色选项会将可用颜色像素混合来模拟丢失颜色。
- 无：选中此选项后，Photoshop将不会采取仿色，而只是把颜色表中与图像所要求的最接近的颜色加到图像中。这样往往会造成图像色彩的分离。
- 扩散：Photoshop采用误差扩散方式来模拟缺少的颜色，产生结构较松散的颜色。
- 图案：使用类似半色调的几何图案，规则地加入近似色彩来模拟颜色表中没有的颜色。
- 杂点：如果想将图像分割后应用于网页，选择该选项可以帮助减少分割图像接缝处的锐利度，即可以使拼接处更加平滑。
- 数量：当选择扩散方式为仿色时，在此可指定扩散数量。
- 保留实际颜色：如果选中此复选框，可以防止所选调色板中已有的颜色被仿色。该复选框只有在仿色选项中选择为扩散时才有效。

当RGB图像转换成索引颜色模式后，“图像→模式→颜色表”命令会被激活，执行该命令可以弹出“颜色表”对话框，如图5-26所示。在“颜色表”对话框中可编辑或保存图像颜色，或者通过选择和安装其他的颜色表来改进图像颜色，在“颜色表”下拉列表中有6种默认的颜色表可提供选择，如图5-27所示。

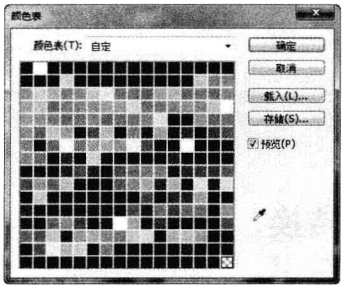


图5-26 “颜色表”对话框

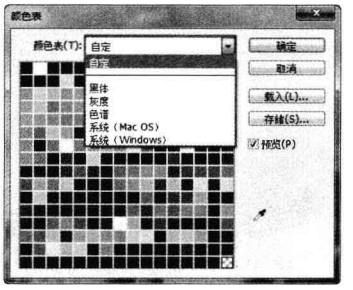


图5-27 默认颜色表

- 自定：显示当前图像的颜色表，即自定义颜色表。
- 黑体：当一个黑色物体被加热后，会由于温度的不断升高而产生从黑到红到橙到黄，最后到白的颜色。以上表格就是基于此而建立的。
- 灰度：从黑到白的256个灰度色调组成的颜色表。
- 色谱：基于自然光谱，即红、橙、黄、绿、青、蓝、紫而建立的颜色表。
- 系统（Mac Os）：苹果公司提供的系统颜色表。
- 系统（Windows）：微软公司提供的系统颜色表。

*Tips*

如果单击“颜色表”对话框中的颜色方格，可弹出“选择颜色”对话框，以便编辑颜色表中的颜色。

*Tips*

按住【Ctrl】键单击颜色表中的方格，可以删除当前指定的颜色。按住【Alt】键单击颜色表中的方格，可以将所选颜色指定为透明色。按住【Alt】键后，对话框中的“取消”按钮变为“复位”按钮，单击可以重新设置表格颜色。如果单击“储存”或“载入”按钮则可以弹出对话框，分别用于储存或安装颜色表。

### 5.2.5 Lab模式的转换

Lab模式是颜色范围最广的一种颜色模式，它可以涵盖RGB和CMYK的颜色范围。同时，它是一种独立的模式，无论在什么设备中都能够使用并输出图像。因此，从其他模式转换为Lab模式时不会产生失真。图像要转换为Lab模式，只须执行“图像→模式→Lab颜色”命令，如图5-28所示。

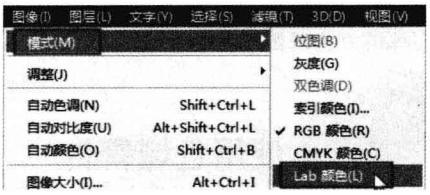



图5-28 选择“Lab颜色”模式

### 5.2.6 16位/通道

16位/通道的位深度为16位，每个通道可支持65 000种颜色，在16位模式下工作可以得到更精确的显示和编辑效果。图像要转换为16位/通道模式，只须执行“图像→模式→16位/通道”命令，如图5-29所示。




图5-29 选择“16位/通道”

在16位/通道图像中，Photoshop只支持某些工具，如选框、套索、裁切、度量、缩放、抓手、钢笔、吸管、颜色取样器、修补和橡皮图章工具。同样也只支持某些命令，如羽化、修改、色调、自动色调、曲线、直方图、色相/饱和度、色彩平衡、色调均化、反相、通道混合器、图像大小、变换选取范围和旋转画布等。因此，为了方便操作，最好转换到8位/通道模式下工作，完成后再转换为16位/通道模式。

## 5.3 色域和溢色

当我们将设计完成的图片印刷出来时发现印刷出来的颜色与电脑屏幕显示的颜色不同，这是因为电脑上的显色原理是电子流冲击屏幕上的发光体使之发光来合成颜色，而印刷色是通过油墨合成的颜色。由于色彩范围的不同，导致这两种模式之间存在一定的差异。

### 5.3.1 色域

色域是指颜色系统可以显示或打印的颜色范围。对于 CMYK 模式而言， RGB 模式的色域范围要远远超过CMYK模式，所以当RGB图像转换为CMYK模式后，图像的颜色信息会损失一部分。这也是为什么在屏幕上设置好的颜色与打印出来的颜色效果有差别的原因。

## 5.3.2 溢色

由于RGB的色域要比CMYK的色域广，导致在显示器上看到的颜色有可能打印不出来，那些不能被打印出来的颜色称为“溢色”。

使用“拾色器”或“颜色”面板在设置颜色的时候，如果用户选择的颜色出现溢色时，Photoshop将自动给出警告，如图5-30所示。用户可以选择下面颜色块中与当前颜色最为接近的可以打印的颜色来替代溢色。

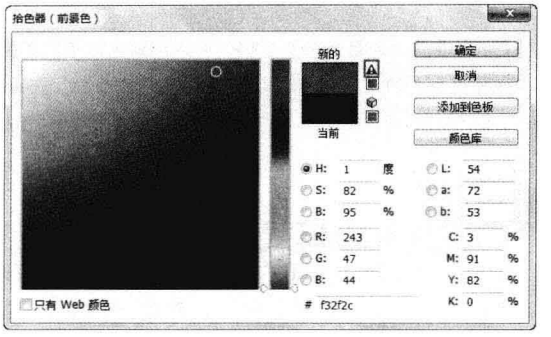



图5-30 溢色警告

## 5.3.3 使用色域警告

在实际工作中，Photoshop设计出的图片多用于印刷，由于RGB的色域要比CMYK的色域广，如何保证在转换成CMYK模式时不会出现溢色，Photoshop为用户提供一项“色域警告”命令，用于检查RGB模式的图像是否出现溢色。

**应用案例** 使用色域警告校验颜色

源文件：无　　视频：光盘\视频\第5章\使用色域警告校验颜色.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第5章\53301.jpg”，效果如图5-31所示。

STEP 02 执行“视图→色域警告”命令，画面中出现的灰色便是溢色区域，如图5-32所示。再次执行该命令即可关闭色域警告。



图5-31 打开图像



图5-32 溢色警告

# 5.4 选择颜色

在绘制一幅精美的作品时，首先需要掌握最基本的工具使用方法和颜色的选择，然而颜色的选择更是绘图的关键所在。在Photoshop中提供了各种绘图工具，这就不可避免地要对颜色进行选择设置。

## 5.4.1 前景色和背景色

前景色和背景色在Photoshop中有多种定义方法。在默认情况下，前景色和背景色分别为黑色和白色，如图5-33所示。前景色决定了使用绘画工具绘制图像及使用文字工具创建文字时的颜色；背景色则决定了背景图像区域为透明时所显示的颜色，以及增加画布的颜色。

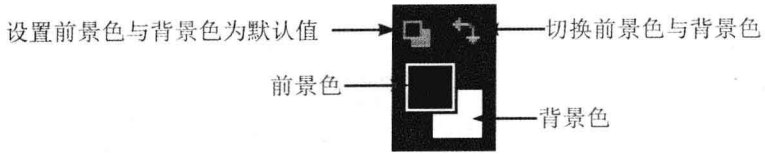



图5-33 工具箱中的前景色和背景色

- 设置前景色与背景色为默认值:单击默认前景色和背景色图标或按【D】键，可以将前景色和背景色恢复为默认的颜色。
- 前景色/背景色:单击前景色或背景色图标，在弹出的“拾色器”对话框中可以设置它们的颜色，也可以在“颜色”面板和“色板”面板中设置颜色，或者使用“吸管工具”拾取图像中的颜色作为前景色或背景色。
- 切换前景色与背景色:单击切换前景色和背景色图标或按下【X】键，可以切换前景色与背景色的颜色。

## 5.4.2 “信息”面板

“信息”面板是个多面手，在没有进行任何操作时，它会显示光标当前位置的颜色值、文档的状态、当前工具的使用提示等信息；如果执行了操作，如进行了变换或者创建了选区、调整了颜色等，“信息”面板中会显示与当前操作有关的各种信息。

执行“窗口→信息”命令，打开“信息”面板，默认情况下，“信息”面板中显示了如图5-34所示的信息。

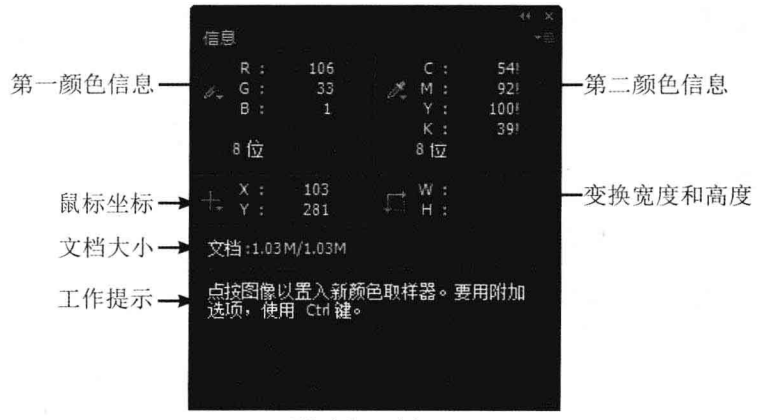



图5-34 “信息”面板

**应用案例**

### “信息”面板在调节图片时的数值信息提示

**源文件：无 视频：光盘\视频\第5章\熟悉信息面板在调节图片时的数值信息提示.swf**

**STEP 01** 显示颜色信息：执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第5章\54201.jpg”，将光标放在图像上，如图5-35所示，“信息”面板中会显示光标当前位置的精确坐标和颜色值，如图5-36所示。



图5-35 图像效果

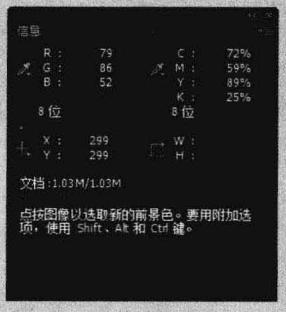



图5-36 “信息”面板

**STEP 02** 显示选区的大小：使用“选框工具”创建选区，如图5-37所示，随着鼠标的拖动而实时显示选框的宽度（*W*）和高度（*H*），如图5-38所示。

*Tips*

在显示CMYK值时，如果光标所在位置或颜色取样点下的颜色超出了可打印的CMYK色域，则CMYK值旁边便会出现一个惊叹号。



图5-37 图像效果

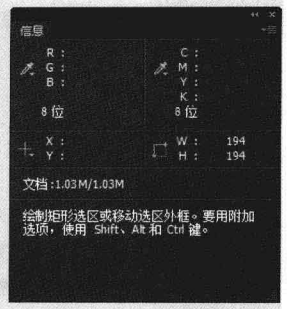



图5-38 “信息”面板

**STEP 03** 显示定界框的大小：在使用“裁剪工具”或“缩放工具”时，会显示定界框的宽度（*W*）和高度（*H*）。如果对裁剪框进行了旋转，还会显示裁剪选框的旋转角度，如图5-39所示。

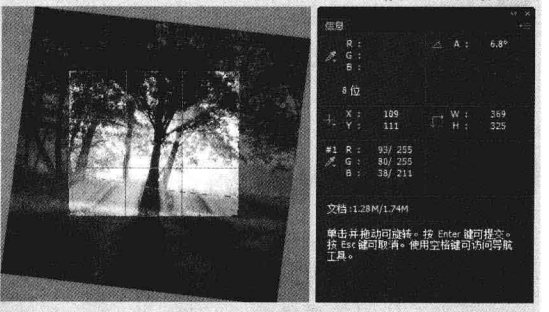



图5-39 图像效果和“信息”面板




图5-40 图像效果和“信息”面板

**STEP 04** 显示开始位置、变化角度和距离：在使用“直线工具”、“钢笔工具”、“渐变工具”，或移动选区时，会随着鼠标的移动显示开始位置的*x*和*y*坐标，*x*的变化（Δ*x*）、*y*的变化（Δ*y*），以及角度（*A*）和距离，如图5-40所示为使用“直线工具”绘制直线路径时显示的信息。

**STEP 05** 显示变化参数：在执行二维变换命令（如“缩放”和“旋转”）时，会显示宽度（*W*）和高度（*H*）的百分比变化、旋转角度（*A*）以及水平切线（*H*）或垂直切线（*V*）的角度，如图5-41所示为缩放选区内的图像时“信息”面板上显示的信息。

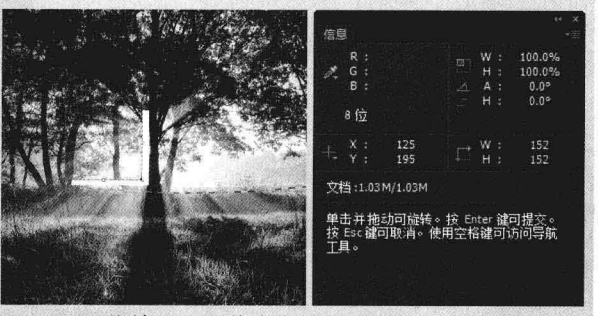



图5-41 图像效果和“信息”面板

**STEP 06** 显示状态信息：显示文档大小、文档配置文件、文档尺寸、暂存盘大小、效率、计时以及当前工具等。显示的内容取决于在“面板选项”对话框中设置的显示内容。

**STEP 07** 显示工具提示：如果启用了“显示工具提示”功能，则可以显示当前选择的工具的提示信息。

*Tips*

单击面板中的吸管图标和鼠标坐标，可在弹出的下拉菜单中更改读数选项和单位，如图5-42所示。

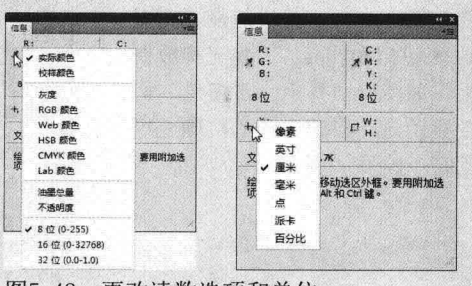



图5-42 更改读数选项和单位

单击“信息”面板上角的三角按钮，在弹出的面板菜单中选择“面板选项”命令，弹出“信息面板选项”对话框，如图5-43所示。




图5-43 “信息面板选项”对话框

- 第一颜色信息：在该选项的下拉列表中可以设置面板中第一个吸管显示的颜色信息。选择“实际颜色”，可以显示图像当前颜色模式下的值；选择“校样颜色”，可显示图像的输出颜色空间值；选择“灰度”、“RGB”、“CMYK”等颜色模式，可显示相应颜色模式下的颜色值；选择“油墨总量”，可显示指针当前位置的所有（CMYK）油墨的总百分比；选择“不透明度”，可显示当前图层的不透明度，该选项不适用于背景。
- 第二颜色信息：用来设置面板中第二个吸管显示的颜色信息。
- 鼠标坐标：用来设置鼠标光标位置的测量单位。
- 状态信息：可设置面板中“状态信息”处的显示内容。
- 显示工具提示：勾选该选项，可在面板底部显示当前选择的工具的提示信息。

## 5.4.3 使用“颜色取样器工具”

“颜色取样器工具”可以在图像上放置取样点，每一个取样点的颜色值都会显示在“信息”面板中。通过设置取样点，可以在调整图像的过程中观察颜色值的变化状况。

**应用案例** 使用“颜色取样器工具”吸取颜色

源文件：无　　视频：光盘\视频\第5章\使用“颜色取样器工具”吸取颜色.swf

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第5章\121101.jpg”，单击工具箱中的“颜色取样器工具”按钮，在图像上需要取样的位置单击，即可建立取样点，一个图像最多可以放置4个取样点，如图5-44所示。在建立取样点时，会自动弹出“信息”面板，显示取样的颜色值，如图5-45所示。



图5-44 在图像上取样



图5-45 “信息”面板



图5-46 对图像进行调整



图5-47 “信息”面板

**STEP 02** 当使用相应的命令调整图像的颜色时，如图5-46所示，颜色值会变为两组数字，斜杠前面的数值代表了调整前的颜色值，斜杠后面的数值代表了调整后的颜色值，如图5-47所示。

STEP 03 单击并拖动取样点，可以移动取样点的位置，“信息”面板中的颜色值也会随之改变；按住【Alt】键单击颜色取样点，可将其删除；如果要删除所有颜色取样点，可单击工具选项栏上的“清除”按钮。

*Tips*

如果要在调整对话框处于打开状态时删除颜色取样点，可按住快捷键【Alt+Shift】单击取样点。

## 5.4.4 使用“拾色器”对话框

“拾色器”是定义颜色的对话框，可以单击需要的颜色进行设置，也可以使用颜色值准确地设置颜色。在工具箱中单击“前景色”或“背景色”图标，弹出“拾色器”对话框，如图5-48所示。

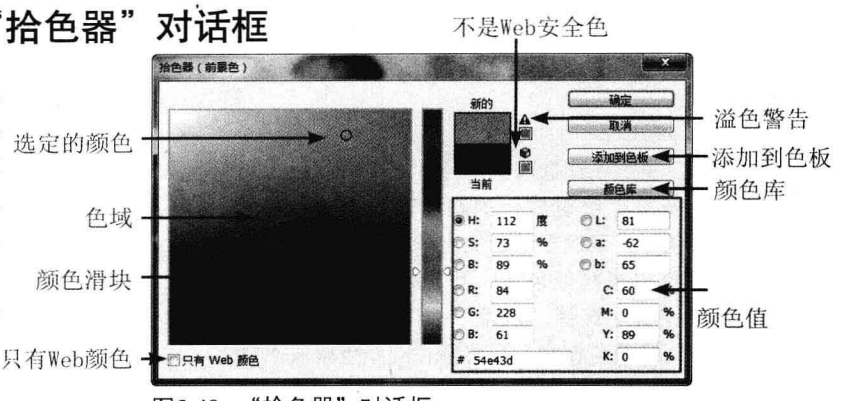



图5-48 “拾色器”对话框

- 色域/选定的颜色:在此单击鼠标为前景色或背景色选取颜色。
- 颜色滑块:可用鼠标左键单击并拖动滑块，以调整颜色范围。
- 颜色值:可在文本框中直接输入数值来精确设置颜色。HSB所显示的是色调、饱和度和亮度数值；Lab是主要由照度、从红色至绿色的范围和从黄色至蓝色的范围组成；RGB是按照0~255的数值显示当前的颜色，主要有红色、绿色和蓝色；CMYK按照百分比显示当前被选的颜色，有青色、洋红、黄色和黑色。
- 不是Web安全色:出现该图标，表示当前颜色不能在网上正确显示。单击图标下面的小色块，可将颜色替换为最接近的Web安全颜色。
- 溢色警告:如果当前选择的颜色是不可打印的颜色，则会出现该警告标志。在Photoshop中，由于HSB、RGB、Lab颜色模式中的一些颜色在CMYK模式中没有等同的颜色，因此无法打印出来。
- 添加到色板:单击该按钮，可以将当前所设置的颜色添加到“色板”面板中。
- 颜色库:单击该按钮，可以切换到“颜色库”对话框，如图5-49所示。

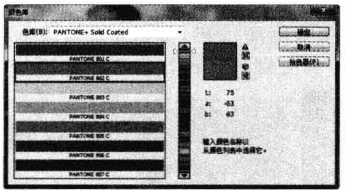


图5-49 “颜色库”对话框

- 只有Web颜色:选择该复选框后，此时选取的任何颜色都是Web安全颜色，如图5-50所示。

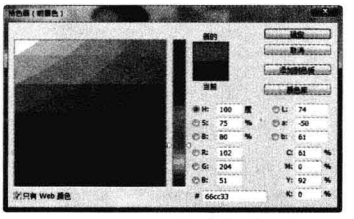


图5-50 显示Web安全颜色

## 5.4.5 使用“颜色库”对话框

在“拾色器”对话框中单击“颜色库”按钮，如图5-51所示，可弹出“颜色库”对话框。在该对话框中选择颜色，应先打开“色库”下拉列表，选择一种色彩型号和厂牌，如图5-52所示。然后用鼠标拖动滑杆上的小三角滑块来指定所需颜色的大致范围，接着在对话框左边选定所需要的颜色，最后单击“确定”按钮。

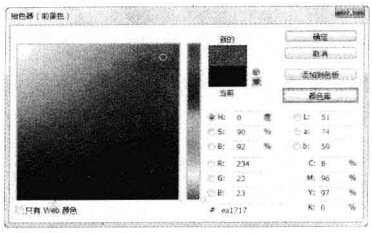


图5-51 “拾色器”对话框

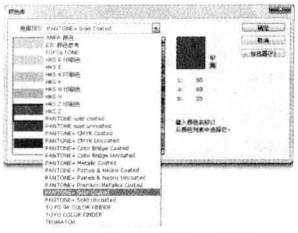


图5-52 “颜色库”对话框

## 5.4.6 使用“吸管工具”选取颜色

“吸管工具”可以吸取指定位置图像的“像素”颜色。当需要一种颜色时，如果要求不是太高，就可以用“吸管工具”完成。

在使用“吸管工具”时，可以在选项栏中设定其参数，以便更准确地选取颜色。该工具提供了“取样大小”和“样本”两个选项，如图5-53所示。




图5-53 “吸管工具”选项栏

- 取样大小:用来设置吸管颜色的范围。在默认状态下，选取的是“取样点”，是单个像素的颜色。选择“取样大小”选项时，其他选项会按照弹出菜单的数值且保证是区域代表性的颜色取样，而不是单个屏幕像素值。
- 样本:可选择“当前图层”和“所有图层”两个选项。选择“当前图层”表示只在当前图层上进行取样；选择“所有图层”表示在所有图像上进行取样。

*Tips*

单击“吸管工具”，在图像窗口中单击鼠标右键打开快捷菜单，在其中可选取切换参数，此方法也适用于其他工具。

## 5.4.7 使用“颜色”面板

使用“颜色”面板选择颜色，如同在“拾色器”对话框中选色一样轻松，并且可以选择不同的颜色模式进行选色。执行“窗口→颜色”命令，即可打开颜色面板，在默认情况下，“颜色”面板提供的是RGB颜色模式的滑块，如果想使用其他模式的滑块进行选色，可在其面板菜单中进行设置，如图5-54所示。

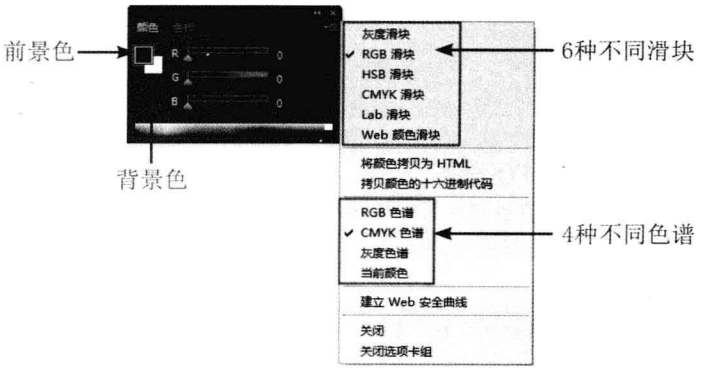



图5-54 “颜色”面板

使用不同模式的滑块选色时，其选色方法也不同，具体讲解如下：

灰度滑块：选中此项后，面板中只显示一个“K”黑色滑块，如图5-55所示。其中只能设置0~255之间的色调，即只有从白到黑的256种颜色。选色时，也可以用鼠标拖动滑块或在其文本框中输入数值。

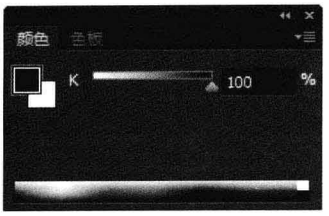



图5-55 灰度滑块

RGB滑块：选中此选项时，面板中显示R（红色）、G（绿色）、B（蓝色）3个滑块，如图5-56所示，三者的范围都在0~255之间。拖动这3个滑块上的小三角滑块即可通过改变R、G、B的不同色调来选色。设定后的颜色会显示在前景色和背景色按钮中。也可以在滑块后面的文本框中输入R、G、B的值来指定颜色。当3个值都为0时是黑色；都为255时，为白色。当选择背景色时，应在“颜色”面板中单击选中背景色，然后再使用滑块进行选色。

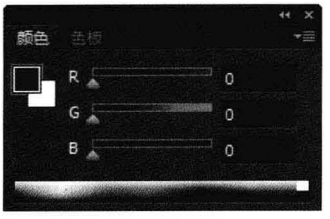



图5-56 RGB滑块

HSB滑块：选中此项后，面板中显示H（色相）、S（饱和度）、B（亮度）滑块，如图5-57所示。通过拖动这3个滑块上的小三角块可以分别设定H、S、B的值，其使用方法与RGB滑块相同。

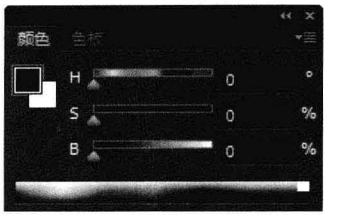



图5-57 HSB滑块

CMYK滑块：选中此项后，面板中显示C（青色）、M（洋红色）、Y（黄色）、K（黑色）4个滑块，如图5-58所示，使用方法与RGB滑块相同。

Lab滑块：选中此项后，面板中显示L、a、b滑块，如图5-59所示。L用于调整亮度，其范围为0~100；a用于调整由绿到红的色谱变化；b用来调整由黄到蓝的色谱变化，后两者的取值范围都在-120~120之间。

Web颜色滑块：选中此选项，面板中显示R、G、B滑块，如图5-60所示。与RGB滑块不同的是，主要用来选择Web上使用的颜色。其每个滑块上分为6个颜色段，所以总共只能调配出216种颜色，即6×6×6=216。并且在滑块右侧的文本框中可以输入RGB三色的编号来指定颜色。

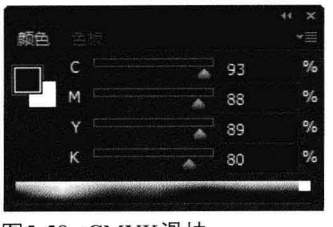



图5-58 CMYK滑块

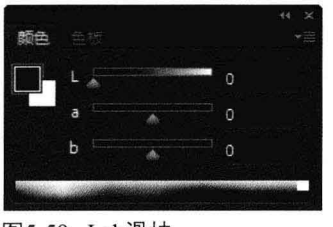



图5-59 Lab滑块

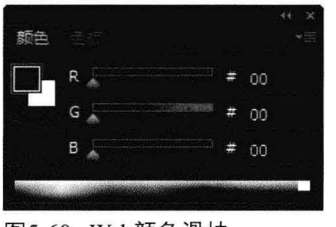



图5-60 Web颜色滑块

“颜色”面板底部有一根颜色条，用来显示某种颜色模式的色谱，默认设置为RGB模式的色谱。使用颜色条也能选择颜色，将鼠标指针移至颜色条内时会变成吸管形状，单击即可选定颜色。

*Tips*

在色谱颜色条上选择颜色时，先按住【Alt】键单击光谱颜色条，接着在“颜色”面板中单击选中背景色按钮，然后再次按【Alt】键单击色谱颜色条，可打开“拾色器”对话框。

*Tips*

按住【Shift】键单击色谱颜色条可以快速切换色谱显示模式。

### 5.4.8 使用“色板”面板

“色板”面板可存储用户经常使用的颜色，也可以在面板中添加和删除预设颜色，或者为不同的项目显示不同的颜色库。

执行“窗口→色板”命令，可打开“色板”面板，如图5-61所示。移动鼠标指针至面板的色板方格中，此时指针变成吸管形状，单击即可选定当前指定的颜色。还可以在“色板”面板中加入一些常用的颜色或将一些不常用的颜色删除，以及保存和安装颜色板。

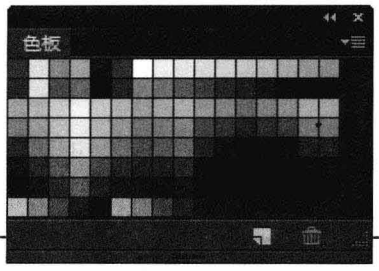



图5-61 “色板”面板

如果要在面板中添加色板，可将鼠标指针移至“色板”面板的空白处。当指针变成油漆桶形状时，如图5-62所示，单击即可添加颜色，添加的颜色为当前选取的前景色。

如果要在面板中删除色板，选中要删除的色板按住左键，将色板拖到“删除色板”按钮上即可删除色板，如图5-63所示。除此之外，还可以通过按住【Alt】键单击色板方格快速删除色板。

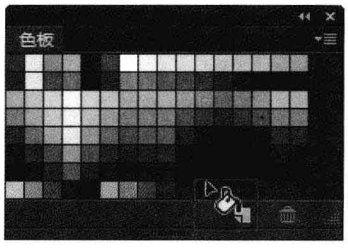



图5-62 添加色板

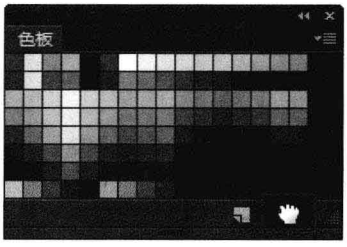



图5-63 删除色板

经过多次增减、替换色板后，“色板”面板将失去本来面目。如果读者想要恢复“色板”面板为Photoshop默认的设置，可在打开的“色板”面板菜单中选择“复位色板”命令，系统会提示是否恢复，单击“确定”按钮，即可恢复到默认“色板”。Photoshop提供了许多种预设的色板集，可方便选取颜色。在“色板”面板菜单底部选择一种色板集，则在面板中就会显示出该色板集中的所有色板。

## 5.5 填充颜色

对颜色进行填充，可以通过命令完成填充颜色，也可以通过工具进行填充，这些方法使用起来都比较方便快捷。

### 5.5.1 使用“填充”命令

执行“编辑→填充”命令，可以打开“填充”对话框，如图5-64所示。在“填充”选项中可以选择使用不同的方式填充图像，如图5-65所示。

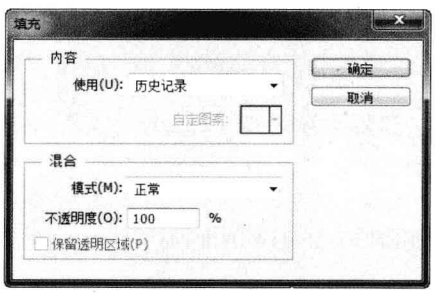



图5-64 “填充”面板对话框

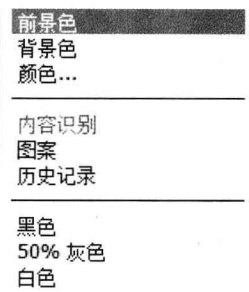



图5-65 填充方式

*Tips*

创建选区，选中“背景图层”，按下【Delete】键或【Backspace】键即可快速打开“填充”面板。

应用案例

### 为图片填充边框

源文件：源文件\第5章\5-5-1.psd　　视频：视频\第5章\为图片填充边框.swf

使用“填充”命令可以对图像的选区和当前图层进行颜色和图案填充，并在填充的同时设置填充颜色、图案混合模式及不透明度。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第5章\55101.jpg”，如图5-66所示，单击工具箱中的“矩形选框工具”按钮，在画布中拖动鼠标绘制矩形选区，按快捷键【Shift+Ctrl+I】反选选区，效果如图5-67所示。

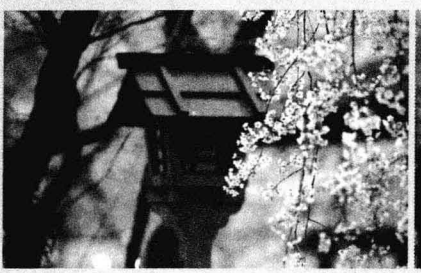


图5-66 打开图像

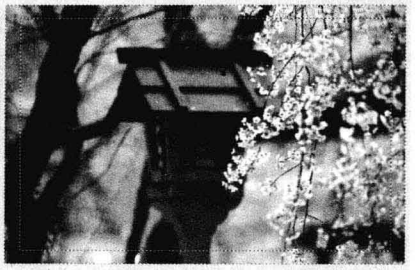


图5-67 选区效果

STEP 02 执行“编辑→填充”命令，弹出“填充”对话框，在该对话框中可以进行相关的设置，如图5-68所示。单击“确定”按钮，即可将黑色填充到选区内，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，效果如图5-69所示。




图5-68 “填充”对话框



图5-69 填充效果

*Tips*

除了执行“编辑→填充”命令外，还可以按快捷键【Alt+Delete】完成填充前景色的操作。按快捷键【Ctrl+Delete】可以完成填充背景色的操作。

## 5.5.2 使用“内容识别”填充

“内容识别”填充的原理是使用选区附近的相似图像内容填充选区。为了获得更好的填充效果，可以将创建的选区略微扩展到要复制的区域中。

“内容识别”填充会随机合成相似的图像内容。如果不喜欢原来的结果，可以执行“编辑→还原”命令，再应用其他的内容识别填充。

应用案例

### 使用“内容识别”填充

源文件：源文件\第5章\5-5-2.psd　　视频：视频\第5章\使用“内容识别”填充.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第5章\55202.jpg”，如图5-70所示。使用“套索工具”沿人物轮廓创建如图5-71所示选区。



图5-70 打开图像

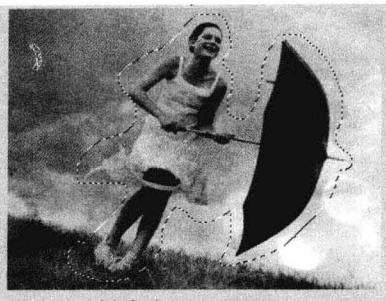


图5-71 创建选区

**STEP 02** 执行“编辑→填充”命令，在弹出的“填充”对话框中选择使用“内容识别”填充，如图5-72所示。单击“确定”按钮，执行“选择→取消选择”命令，可以看到如图5-73所示填充效果。

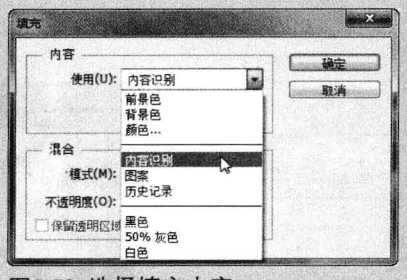



图5-72 选择填充内容



图5-73 填充效果

## 5.5.3 使用“图案”填充




在“填充”面板中，还可以选择使用“图案”填充，如图5-74所示。单击图案样本旁边的三角形按钮，并从弹出式面板中选择一种图案，如图5-75所示。可以使用弹出式面板菜单载入其他图案。关于图案的定义请参看“7.2.2 图案图章工具”章节。




图5-74 填充图案

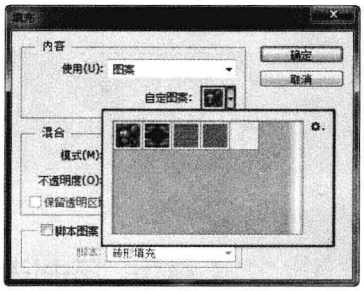



图5-75 选择填充图案

在Photoshop CS6中，针对“图案”填充功能增加了“脚本图案”方式。使用脚本图案可以使图案按照砖形、十字线织物、随机、螺线和对称填充。

**应用案例** 使用图案填充

源文件：源文件\第5章\5-5-3.psd　　视频：视频\第5章\使用图案填充.swf

**STEP 01** 执行“文件→新建”命令，新建一个Photoshop文档，如图5-76所示。使用“矩形选框工具”创建如图5-77所示选区。



图5-76 新建文档

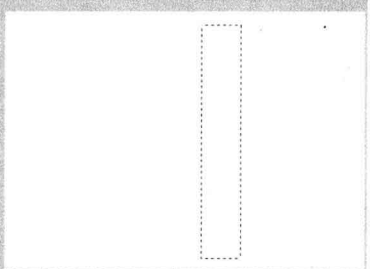
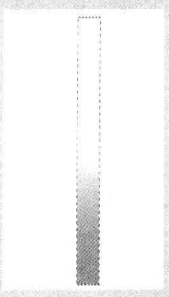
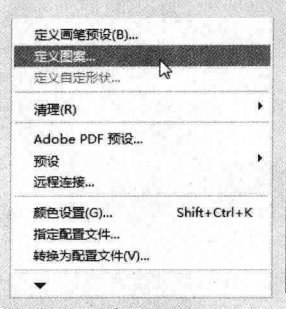


图5-77 创建选区

**STEP 02** 使用“渐变工具”为选区填充，渐变效果如图5-78所示。执行“编辑→定义图案”命令，将图形定义为图案，如图5-79所示。





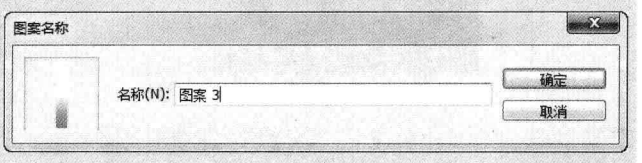




图5-78 创建渐变填充 图5-79 定义图案

**STEP 03** 按【Ctlr+D】快捷键取消选区。执行“编辑→填充”命令，选择刚刚定义的图案进行填充，勾选“脚本图案”，选择“随机填充”，如图5-80所示。单击“确定”按钮，填充效果如图5-81所示。

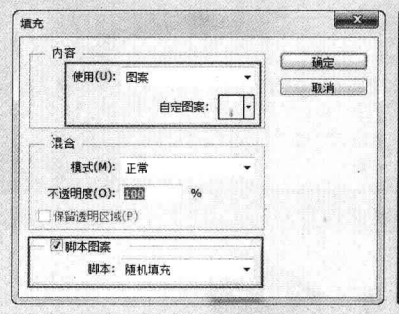



图5-80 填充图案

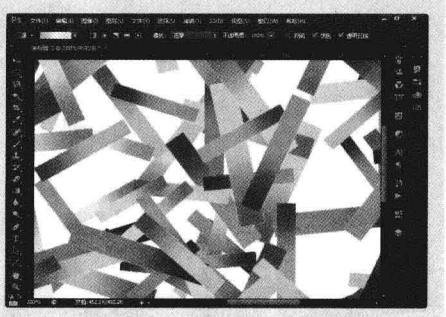


图5-81 随机填充效果

**Photoshop CS6新增功能：脚本图案**

新增的“脚本图案”功能可以实现更多的填充效果，使过去平淡无奇的填充效果变得丰富多彩。

## 5.5.4 使用“历史记录”填充

在“填充”面板中可以选择使用“历史记录”填充。使用“历史记录”填充的效果是将所选区域恢复为源状态或“历史记录”面板中设置的快照。关于快照的创建请参看3.20章节“使用‘历史记录’面板还原操作”。

**应用案例**

**使用“历史记录”填充**

**源文件：源文件\第5章\5-5-4.psd　　视频：视频\第5章\使用“历史记录”填充.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第5章\55401.jpg”，效果如图5-82所示。打开“历史记录”面板，单击面板底部的“创建新快照”按钮，新建快照，如图5-83所示。



图5-82 打开图像




图5-83 创建快照

STEP 02 执行“图像→调整→色相/饱和度”命令，设置弹出的“色相/饱和度”对话框中的各项参数，如图5-84所示。单击“确定”按钮，图像效果如图5-85所示。

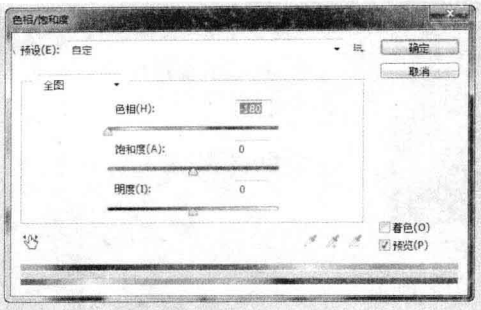



图5-84 修改色相参数



图5-85 调色效果

STEP 03 使用多种选择工具，创建如图5-86所示选区。执行“编辑→填充”命令，在“填充”面板中选择“历史记录”填充，单击“确定”按钮，取消选区，图像效果如图5-87所示。

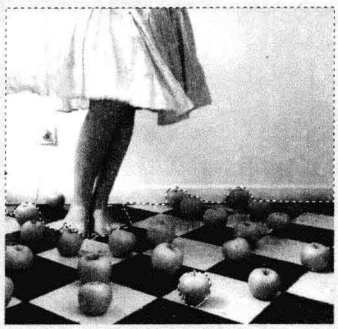


图5-86 创建选区

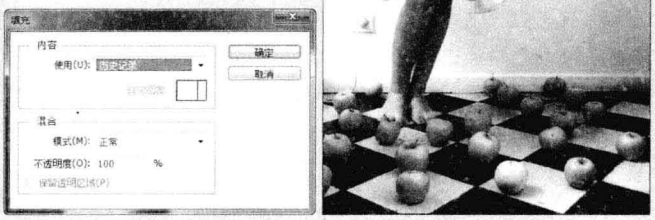



图5-87 历史记录填充效果

## 5.5.5 使用“油漆桶工具”

使用“油漆桶工具”，可以在选区、路径和图层内的区域填充指定的颜色和图案。在图像有选区的情况下，使用“油漆桶工具”填充的区域为所选的区域。如果在图像中没有创建选区，使用此工具则会填充与光标单击处像素相似或相邻像素的区域。“油漆桶工具”选项栏如图5-88所示。

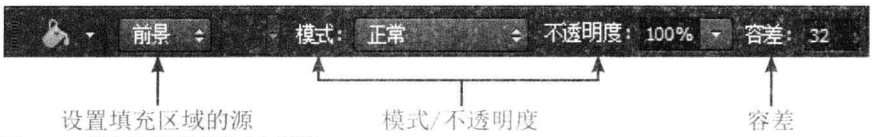



图5-88 “油漆桶工具”选项栏

- 设置填充区域的源：单击该按钮可以在弹出的下拉列表中选择填充内容，包括“前景色”和“图案”。
- 模式/不透明度：用来设置填充内容的混合模式和不透明度。
- 容差：用来定义必须填充的像素颜色的相似程度。低容差会填充值范围内与单击点像素非常相似的像素，高容差则填充更大范围内的像素。

**应用案例** **使用“油漆桶工具”为图片填充颜色**

源文件：无　　视频：视频\第5章\使用“油漆桶工具”为图片填充颜色.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第5章\55201.jpg”，如图5-89所示，单击工具箱中的“油漆桶工具”按钮，在选项栏中设置“容差”值为“20”，如图5-90所示。

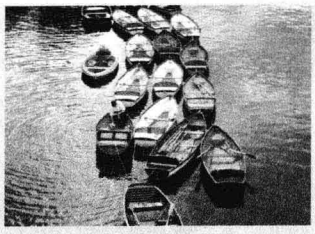


图5-89 打开图像




图5-90 选项栏

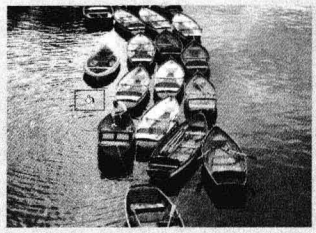


图5-91 选择填充位置

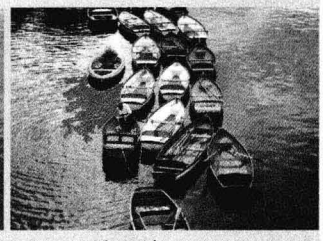


图5-92 填充效果

STEP 02 在工具箱中设置“前景色”为RGB（154、118、22），将光标移动到合适的位置，如图5-91所示。单击填充颜色，效果如图5-92所示。

## 5.5.6 使用“渐变工具”

使用“渐变工具”可以创建多种颜色间的逐渐混合，实质上就是在图像中或图像的某一区域中填入一种具有多种颜色过渡的混合色。这个混合色可以是从前景色到背景色的过渡，也可以是前景色与透明背景间的相互过渡或者是其他颜色的相互过渡。“渐变工具”选项栏如图5-93所示。

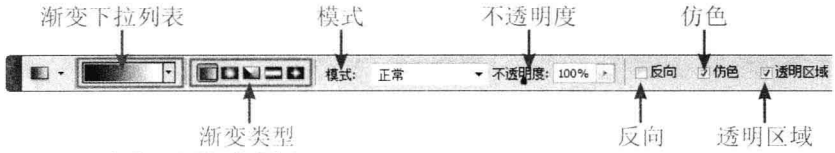



图5-93 “渐变工具”选项栏

- 渐变下拉列表：在此下拉列表框中显示渐变颜色的预览效果。单击其右侧的三角按钮，可打开渐变下拉面板，在其中可以选择一种渐变颜色进行填充。将鼠标指针移动到“渐变下拉面板”的渐变颜色上，会提示该渐变颜色的名称，如图5-94所示。

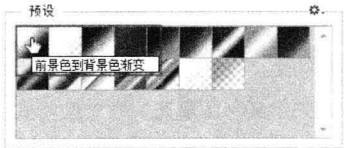
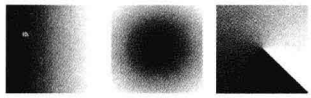
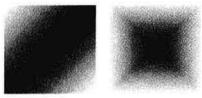



图5-94 渐变下拉面板

- 渐变类型：有5种渐变类型可供选择，分别为“线性渐变”、“径向渐变”、“角度渐变”、“对称渐变”与“菱形渐变”。不同渐变类型的不同效果如图5-95所示。读者可以根据需要来选择其中一种适合作品风格的渐变类型，默认渐变类型为“线性渐变”。



线性渐变 径向渐变 角度渐变



对称渐变 菱形渐变

图5-95 不同渐变类型的不同效果

- 模式：在该下列列表中选择渐变的颜色混合模式。
- 不透明度：在该下拉列表框中设置渐变的不透明度。
- 反向：勾选此复选框后，填充后的渐变颜色刚好与用户设置的渐变颜色相反。
- 仿色：勾选此复选框，可以用递色法来表现中间色调，使渐变效果更加平衡。
- 透明区域：勾选此复选框，将打开透明蒙版功能，使渐变填充时可以应用透明设置。

使用“渐变工具”填充渐变效果的操作很简单，但是要得到较好的渐变效果，则与用户所选择的渐变工具和渐变颜色样式有直接的关系。所以，自己定义一个渐变颜色将是创建渐变效果的关键。

单击“渐变预览条”，可以弹出“渐变编辑器”对话框，如图5-96所示。

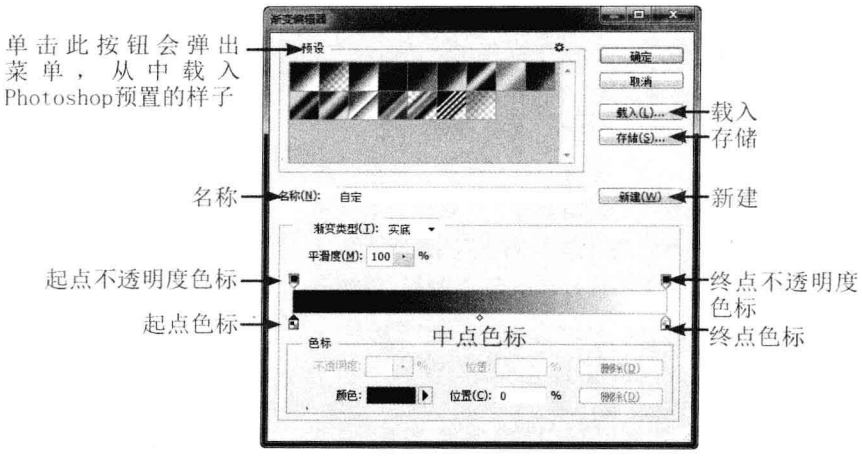



图5-96 “渐变编辑器”对话框

- 新建渐变颜色：在“渐变编辑器”对话框中新建一个渐变颜色。方法是单击“新建”按钮或者在“预设”区域中的渐变色块上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“新建渐变”选项，如图5-97所示。此时“预设”框中将多出一种渐变样式。

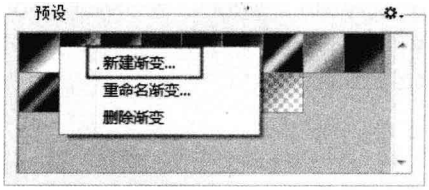



图5-97 新建渐变颜色

- 载入：可以载入外部编辑好的渐变颜色。
- 存储：可以将编辑好的渐变颜色存储，方便下次使用。
- 名称：在“名称”文本框中输入新建渐变的名称，再在“渐变类型”下拉列表中选择“实底”选项。
- 新建：单击可以新建一种渐变颜色。
- 指定起点色标：在渐变颜色条上单击“起点色标”，此时“实底”选项组中的“颜色”下拉列表将会激活，可以给已选定的起点颜色标志定义一种颜色，方法如下：
  - 单击“颜色”下拉列表右侧的三角按钮，在打开的下拉列表中选择一种颜色。当选择“前景”或“背景”选项时，则可用前景色或背景色作为渐变颜色；当选择“用户颜色”时，需要自己指定一种颜色，将鼠标指针移至渐变颜色条上或图像窗口中单击取色。
  - 双击渐变色标或单击“颜色”下拉列表中的颜色框，可打开“选择色标颜色”对话框，从中可以选择颜色。
- 指定终点色标：选定起点颜色后，该颜色将马上显示在渐变色条上。接着需要指定渐变的终点颜色，即选中终点色标，按照以上的步骤选择一种颜色。如果想给渐变颜色指定多种颜色，可以在渐变颜色条下方单击，此时在渐变颜色条下方会多出一个渐变色标，如图5-98所示。然后给这个渐变颜色指定一种颜色即可。

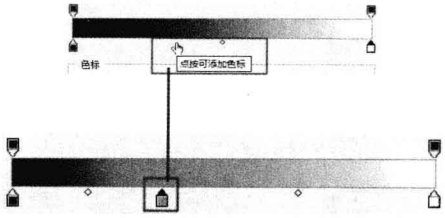



图5-98 创建渐变色标

*Tips*

如果在渐变颜色条上选择一个渐变色标，然后在渐变颜色条下方单击，则可以使新增的颜色与当前所选渐变色标的颜色相同。

- 指定中点位置：指定渐变颜色的起点色标和终点色标后，还可以指定渐变颜色在渐变颜色条上的位置，以及两种颜色之间的中点位置，这样整个渐变颜色编辑才算完成。设置渐变位置的方法如下：
  - 选择渐变色标，然后按下鼠标左键拖动。

- 选择渐变颜色标志，然后在“位置”文本框中输入一个数值。
- 如果要设置两种颜色之间的中点位置，则可在渐变颜色条上选择中点色标，拖动鼠标即可。
- 设定渐变透明度：设置渐变颜色后，如果想给渐变颜色设置一个透明蒙版，可继续后面的步骤。在渐变颜色条上方选择起点不透明度色标或终点不透明度色标，然后在“色标”区域中的“不透明度”或“位置”文本框中设置不透明度和位置，并且调整这两个不透明度色标之间的中点位置。完成上述设置后，就可以完成透明蒙版的设置。

*Tips*

要删除新增的渐变色标，可以在选中渐变色标后，单击“位置”文本框右侧的“删除”按钮，或者将渐变色标拖出渐变颜色条均可。

**应用案例** **载入外部渐变制作按钮**

**源文件：源文件\第5章\5-5-6.psd　　视频：视频\第5章\载入外部渐变制作按钮.swf**

**STEP 01** 新建一个500像素×500像素的文档，在工具箱中选择“渐变工具”，单击“渐变预览条”，弹出“渐变编辑器”对话框，单击“载入”按钮，载入外部渐变样式“BUTTONS.grd”，如图5-99所示。

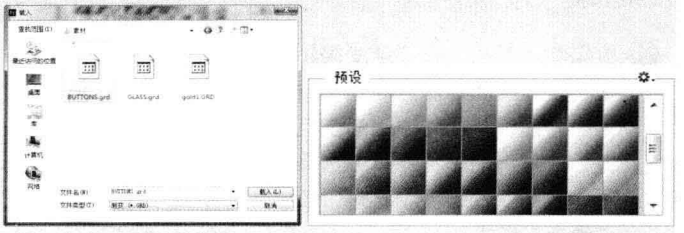



图5-99 载入渐变样式

**STEP 02** 选择“Silver Bells”渐变样式，如图5-100所示。在背景图层中沿对角线拖动鼠标在画布中填充径向渐变色，如图5-101所示。



图5-100 选择渐变样式



图5-101 填充效果

**STEP 03** 新建图层，使用“椭圆选框工具”创建圆形选区，使用“Silver bal”渐变色为选区填充线性渐变效果，如图5-102所示。执行“选择→修改→收缩”命令，收缩5像素，新建图层，使用相同方法为图像填充渐变颜色，最终效果如图5-103所示。

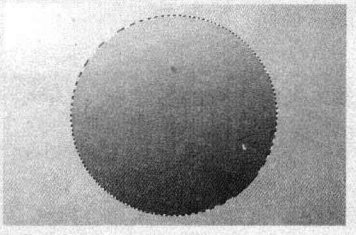


图5-102 填充渐变图

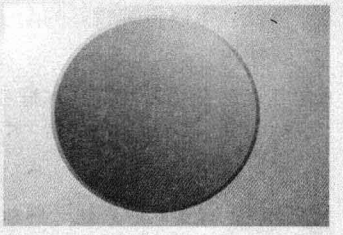


图5-103 图像效果

**STEP 04** 创建色阶调整图层，提亮边缘，如图5-104所示。执行“图层→创建剪切蒙版”命令，使其调整效果只对“图层2”起作用，并不影响全图效果，如图5-105所示。




图5-104 调整色阶

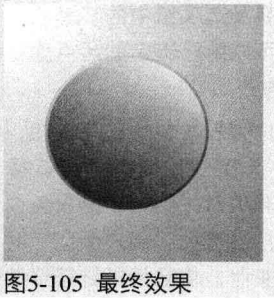
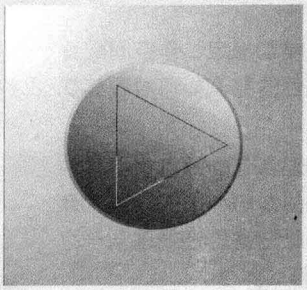


图5-105 最终效果

**STEP 05** 新建“图层3”，选择“多边形工具”，设置工具模式为“路径”，边数为“3”，按住【Shift】键画出等边三角形，如图5-106所示。按快捷键【Ctrl+Enter】将路径转换成选区，填充白色，执行“选择→修改→收缩”命令，收缩15像素，按【Delete】键将选区内颜色删除，取消选区，如图5-107所示。




图5-106 设置多边形工具绘制图形



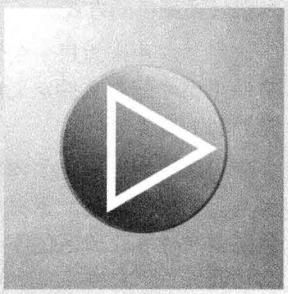


图5-107 图像效果

**STEP 06** 按住【ctrl】键单击“图层3”，选中图层内容，新建“图层4”，使用“silver dime – round”渐变样式填充线性渐变颜色，并对其添加图层样式，如图5-108所示，效果如图5-109所示。



图5-108 添加图层样式

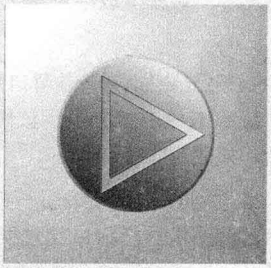


图5-109 图像效果

**STEP 07** 使用“魔术棒工具”，选中内侧三角形，新建图层，填充颜色，使其有发亮效果，如图5-110所示。最终将按钮制作完成，如图5-111所示。渐变填充效果因人而异，用户可以根据自身喜好，选择喜欢的颜色。

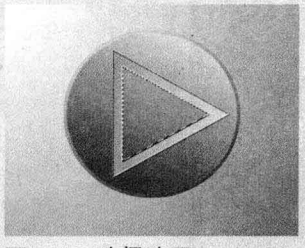


图5-110 选择选区

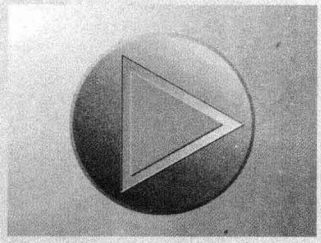


图5-111 最终效果

## 5.6 色彩管理

使用Photoshop调整的色彩，以及用看图软件浏览图片或在网络上看到的图片色彩有时会出现差异，这是由于Photoshop的色彩空间与其他环境的色彩空间不一致，通过色彩管理可以避免出现以上情况。

### 5.6.1 色彩设置

由于我们日常生活中使用的设备都有各自的色域，在不同设备之间传递文档时，颜色在外观上会发生改变。

Photoshop提供了色彩管理系统，该系统基于ICC颜色配置文件来转换颜色。ICC配置文件是一个用于描述设备怎样产生色彩的文件，其格式由国际色彩联盟规定。利用该文件，Photoshop就能在每台设备上显示一致的颜色。

在Photoshop中启用该管理选项，用户可以执行“编辑→颜色设置”命令，打开“颜色设置”对话框，如图5-112所示。

- 设置：在下拉列表中可以选择一个颜色设置，所选的设置决定了应用程序使用的颜色空间，用嵌入的配置文件打开和导入文件时的情况，以及色彩管理系统转换颜色的方式。
- 工作空间：用来为每个色彩模型指定工作空间配置文件（色彩配置文件定义颜色的数值如何对应其视觉外观）。
- 色彩管理方案：指定如何管理特定的颜色模型中的颜色。它处理颜色配置文件的读取和嵌入，嵌入颜色配置文件和工作区的不匹配方案，还处理从一个文件到另一个文件间的颜色移动。
- 说明：将光标放在选项上，可以显示相关说明。

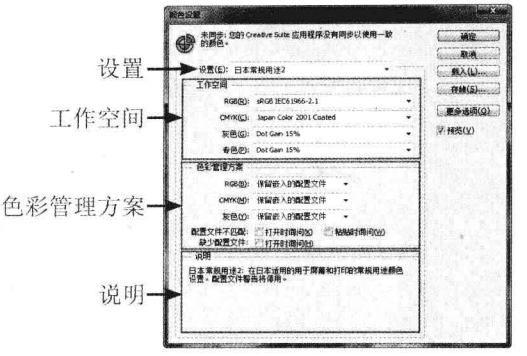


图5-112 颜色设置

## 5.6.2 指定配置文件

打开图像后，单击窗口底部状态菜单中的三角形按钮，在打开的菜单中选择“文档配置文件”命令，该状态栏中就会显示该图像所使用的配置文件。如果出现“未标记的RGB”则说明该图像没有正确显示，如图5-113所示。

这时可以执行“编辑→指定配置文件”命令，在打开的图像对话框中选择一个配置文件，如图5-114所示，使图像显示为最佳效果。

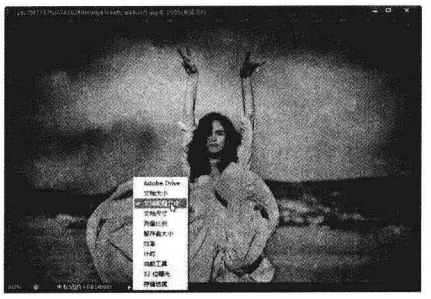

图5-113 图像信息



图5-114 “指定配置文件”对话框

- 不对此文档应用色彩管理：从文档中删除现有配置文件，颜色外观由应用程序工作空间的配置文件确定。
- 工作中的RGB：给文档指定工作空间配置文件。
- 配置文件：可以选择一个配置文件。应用程序为文档指定了新的配置文件，而不将颜色转换到配置文件空间，这可能大大改变颜色在显示器上的显示外观。

*Tips*

为 Web 准备图像时，建议使用 sRGB，因为它定义了用于查看 Web 上图像的标准显示器的色彩空间，sRGB 也是大多数家用相机的默认色彩空间。准备打印文档时，建议使用 Adobe RGB，因为 Adobe RGB 的色域包括了一些无法使用 sRGB 定义的可以打印的颜色，并且大多数专业相机也都将 Adobe RGB 用作默认色彩空间。

## 5.6.3 转为配置文件

如果要将以某种色彩空间保存的图像调整为另外一种色彩空间，可以执行“编辑→转换为配置文

件”命令，打开“转换为配置文件”对话框，如图5-115所示。在“目标空间”选项组的“配置文件”下拉列表中选择所需的色彩空间，然后单击“确定”按钮即可转换。

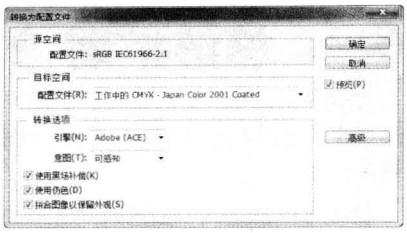



图5-115 “转换为配置文件”对话框

## 5.7 专家支招

色彩的应用并不是想象的那么容易，在显示器中网页的色彩会随着显示器环境的变化而变化，在网页这个特殊环境里，色彩的使用就更加困难，即使使用了非常合理、非常漂亮的配色方案，但是如果每个人浏览的时候看到的效果都各不相同，那么你的配色方案的意愿就不能够非常好地传达给浏览者。

### 5.7.1 了解网页安全色

如何解决网页上的配色安全问题？要解决这个问题，可以在设计网页时使用网页安全色设置页面。“网页安全色”是在不同硬件环境、不同操作系统、不同浏览器中都能够正常显示的色彩集合。在设计网页时尽量使用网页安全色，这样才不会让浏览者看到的效果与设计时相差太多，否则原稿和浏览者看到的网页可能会出现很严重的偏色问题。

网页安全色是当红色（Red）、绿色（Green）、蓝色（Blue）的颜色数字信号值（DAC Count）为0、51、102、153、204、255时构成的颜色组合，共有216种颜色（其中彩色为210种，非彩色为6种），如图5-116所示。

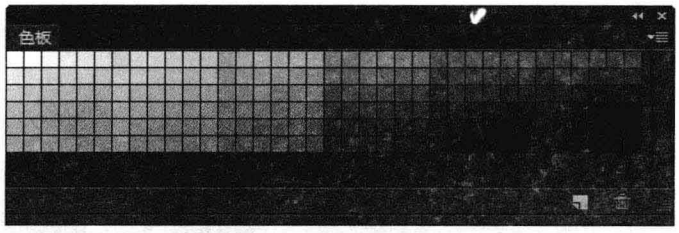



图5-116 “Web安全颜色”色板

### 5.7.2 印刷中色彩的选择

在平面设计中，由于用途不同，选择的色彩模式也不相同。一般情况下平面设计主要用于印刷品，在设计制作CMYK印刷品时，只靠显示器屏幕的颜色和直觉做决定是绝对行不通的，一定要翻阅“色表”，再选择颜色。

虽然时下都是使用电脑设计制作图像，但是制作成印刷品之前，只凭借屏幕所显示的图像，并没有办法正确地预见印刷出来的成品颜色。除了专用的CMYK色表外，还有一种称为“专色”的色票，在预先调好颜色油墨时，将其作为样本确认颜色。

### 5.7.3 网页中正确使用索引色

在制作网页中的图片素材时，为了实现图片的透底效果，常常会将图片保存为GIF格式。如果制作的图片将来要作为背景图平铺时，为了保证制作时可以在Dreamweaver内正确显示，要在“索引”对话框中的“强制”选项下选择Web。如果选择的是黑白，则图像在Dreamweaver中作为背景平铺时不能正常显示。

# 5.8 总结扩展

颜色是通过眼、脑和生活经验所产生的一种对光的视觉效应。人对颜色的感觉不仅仅由光的物理性质所决定，比如人类对颜色的感觉往往受到周围颜色的影响。有时人们也将物质产生不同颜色的物理特性直接称为颜色。

颜色是Photoshop处理图像中非常重要的一项技术指标，是图像中最本质的信息，所以在绘图之前要选择适当的颜色，才能制作出效果丰富的图像。

## 5.8.1 本章小结

本章系统介绍了Photoshop中图像的各种颜色模式之间的转换关系，对相应的对话框进行了详细的讲解。通过对本章的学习，读者应该对颜色相关知识有一定的掌握，并且在制作中运用得游刃有余。

## 5.8.2 举一反三——制作宽带上网海报

| 源文件： | 光盘\源文件\第5章\5-8-2.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第5章\制作宽带上网海报.swf |
| 难易程度： | ★★★☆☆ |
| 学习时间： | 15分钟 |



(1)



(2)



(3)




(4)

1. 新建文档，拖入相应的背景素材，添加剪切蒙版。
2. 拖入相应的素材，注意素材之间的叠放顺序，添加素材阴影效果，输入文字。
3. 使用“钢笔工具”绘制路径，对画笔进行设置，创建新动作，制作出立体文字形状。
4. 拖入相应的素材并进行组合，添加“曲线”调整图层，输入其他文字。

# 第6章　绘制图像操作

Photoshop CS6提供了多种绘画工具，其中包括“画笔工具”、“铅笔工具”、“颜色替换工具”和“混合器画笔工具”。不同的绘画工具结合“画笔”面板，可以绘制出不同效果的图像。本章将对这些内容进行重点讲解。

**本章学习重点**



第 140 页
为图像替换颜色



第 145 页
使用“画笔工具”改变人物唇彩



第 148 页
使用“画笔工具”绘制虚线




第 157 页
制作浪漫相册

## 6.1 基本绘画工具

Photoshop CS6中提供了形式多样的绘画工具，主要包括“画笔工具”、“铅笔工具”、“颜色替换工具”和“混合器画笔工具”，如图6-1所示。使用这些绘画工具可以使图像更加丰富多彩。

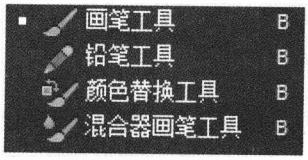



图6-1 基本绘画工具

虽然Photoshop CS6提供的绘画工具各不相同，但是每种绘画工具的操作步骤基本上是相似的，在使用绘画工具时都需要经过以下几个步骤：

- 选取绘画工具的颜色。
- 在选项栏的“画笔预设”选取器中选择合适的画笔。
- 在选项栏中设置工具的相关参数，如不透明度和模式等。
- 在窗口中拖动鼠标绘制图形。当然，此操作会因工具的不同而存在一定的差异。

### 6.1.1 画笔工具

在Photoshop CS6中，“画笔工具”的应用比较广泛，使用它可以绘制出比较柔和的线条，就像用毛笔画出的线条。“画笔工具”在后期的应用中，不仅可以绘制图形，还可以用来修改蒙版和通道。单击工具箱上的“画笔工具”按钮，在选项栏中会出现相应的选项，如图6-2所示。

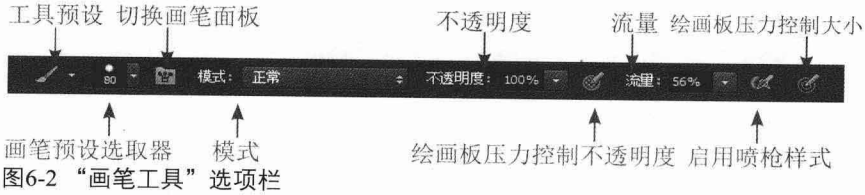



图6-2 “画笔工具”选项栏

工具预设：单击“画笔”右侧的三角按钮，可以弹出“工具预设”面板，如图6-3所示。工具预设是选定该工具的现成版本，单击“工具预设”面板右上角的“工具预设菜单”按钮，可以打开“工具预设”菜单，如图6-4所示。通过该菜单上的命令，可以执行新建工具预设和载入工具预设等操作。

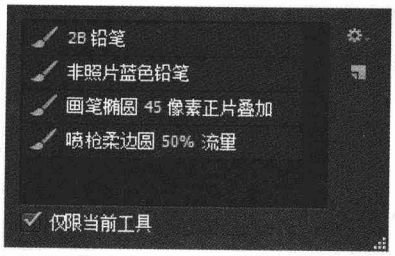



图6-3 “工具预设”面板

- 画笔预设选取器：单击“笔触大小”后面的小三角按钮，在打开的“画笔预设选取器”中可以选择画笔笔尖，设置画笔的大小和硬度，如图6-5所示。

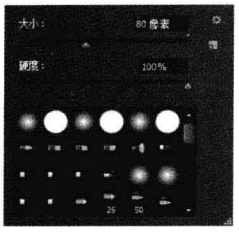



图6-5 画笔预设选取器



图6-4 “工具预设”菜单

- “切换画笔面板”按钮：单击该按钮，可以打开“画笔”面板，在“画笔”面板中可以对画笔进行多种样式的设置。关于“画笔”面板，将在后面的内容中讲解。
- 模式：该选项用来设置画笔的绘画模式。在下拉列表中可以选择画笔笔迹颜色与下面像素的混合模式。“正常”模式与“差值”模式下的效果如图6-6所示。

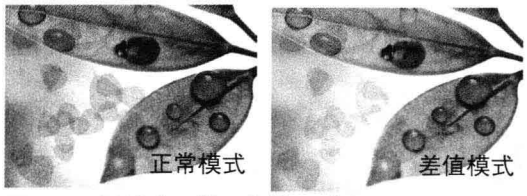



图6-6 不同模式下的图像效果对比

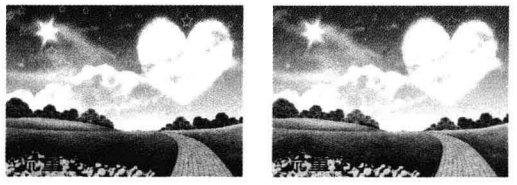


图6-8 不同流量值的图像效果对比

- 不透明度：用来设置画笔的不透明度。该值越低，线条的透明度越高。不透明度为30%和100%的图像效果如图6-7所示。




图6-7 不同透明度的图像效果对比

- 流量：用来设置当将鼠标移动到某个区域上方时应用颜色的速率。流量值分别为50%和100%时的图像效果如图6-8所示。
- “启用喷枪模式”按钮：单击该按钮，即可启用喷枪功能。将渐变色调应用于图像，同时模拟传统的喷枪技术，Photoshop会根据鼠标左键的单击程度确定画笔线条的填充数量。

未启用喷枪功能时，使用鼠标单击一次便填充一次，效果如图6-9所示；当启用喷枪功能后，按住鼠标左键不放，则可以持续填充，效果如图6-10所示。

- “绘画板压力控制不透明度”按钮和“绘画板压力控制大小”按钮：只有连接绘画板之后这两个按钮才会起作用。当按下该按钮后，在选项栏中的参数设置将不会影响到绘画的质量。



图6-9 未启用喷枪功能



图6-10 启用喷枪功能

*Tips*

使用“画笔工具”时，在英文状态下，按【[】键可减小画笔的直径，按【]】键可以增加画笔的直径；对于实边圆、柔边圆和书法画笔，按【Shift+[】键可减小画笔的硬度，按【Shift+]】键则增加画笔的硬度。

按键盘上的数字键可以调整工具的不透明度。例如：按【1】时，不透明度为10%；按【5】时，不透明度为50%；按【75】时，不透明度为75%；按【0】时，不透明度为100%。

*Tips* 如何绘制直线条？

使用“画笔工具”时，在画布中单击，然后按住【Shift】键单击画面中任意一点，两点之间会以直线连接。按住【Shift】键还可以绘制水平、垂直或以45°角为增量的直线。

## 6.1.2 铅笔工具

“铅笔工具”可以创建硬边的画线。单击工具箱中的“铅笔工具”按钮，在选项栏中会出现相应的选项，如图6-11所示。与“画笔工具”选项栏的不同之处在于增加了“自动抹除”复选框。

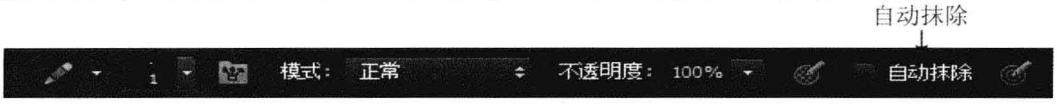



图6-11 “铅笔工具”选项栏

- 自动抹除：勾选该复选框后，在窗口中拖动鼠标，可将该区域涂抹成前景色，如果再次将光标放在刚刚抹除的区域上进行涂抹，该区域将被涂抹成背景色，如图6-12所示。



图6-12勾选“自动抹除”的图像效果

*Tips*

“铅笔工具”与“画笔工具”的区别在于，使用“画笔工具”既可以绘制带有柔边效果的线条，也可以绘制硬边效果的线条；而“铅笔工具”则只能绘制硬边效果的线条。

在实际工作中，“铅笔工具”常常用来绘制像素图。由于这种图像色彩鲜艳、个性鲜明，体积又很小，曾被广泛应用到互联网上。如图6-13所示就是使用“铅笔工具”绘制的像素图。

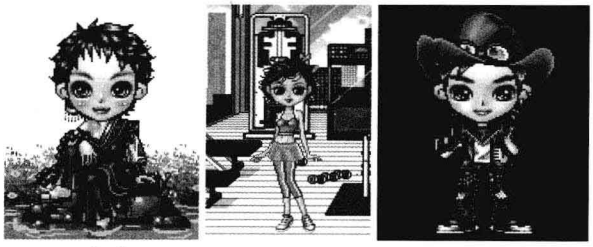


图6-13 像素图

使用“颜色替换工具”，可以用前景色替换图像中的颜色。单击工具箱中的“颜色替换工具”按钮，在选项栏中会出现相应的选项，如图6-14所示。




图6-14 “颜色替换工具”选项栏

- 模式：用来设置替换的颜色属性，包括“色相”、“饱和度”、“颜色”和“明度”，如图6-15所示。默认情况下为“颜色”，可以同时替换色相、饱和度和明度。




图6-15“模式”下拉列表

- 取样：用来设置颜色取样的方式。选择“连续”按钮时，拖动鼠标时可连续对颜色取样；选择“一次”按钮时，可替换包含第一次单击的颜色区域中的目标颜色；选择“背景色板”按钮时，只替换包含当前背景色的区域。
- 限制：选择“不连续”，表示替换出现在光标下任何位置的样本颜色；选择“连续”，表示替换与光标下的颜色邻近的颜色；选择“查找边缘”，表示替换包含样本颜色的连接区域，同时更好地保留形状边缘的锐化程度。
- 容差：用来设置工具的容差。该工具可替换单击点像素容差范围内的颜色，该值越高，可替换的颜色范围越广。
- 消除锯齿：勾选该复选框，可以为校正区域定义平滑的边缘，从而消除锯齿。

“颜色替换工具”在替换图像中局部颜色方面非常方便实用，在替换颜色时应注意，光标不要碰到要替换颜色图像以外的范围，否则，也将替换成其他颜色。下面通过一个小实例向读者介绍“颜色替换工具”的应用。

**应用案例** **为图像替换颜色**

源文件：光盘\源文件\第6章\6-1-3.psd　　视频：光盘\视频\第6章\为图像替换颜色.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第6章\61301.jpg”，如图6-16所示。按快捷键【Ctrl+J】复制“背景”图层，得到“图层1”，如图6-17所示。



图6-16 打开素材图像

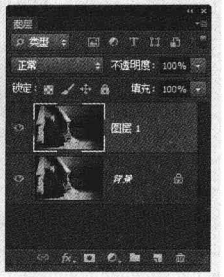



图6-17 图层面板

STEP 02 单击工具箱中的“替换颜色工具”按钮，设置“前景色”为RGB（60、19、13），在图像中避开人物进行涂抹，效果如图6-18所示。按快捷键【Ctrl+J】复制“图层1”，得到“图层1副本”，如图6-19所示。

STEP 03 设置“前景色”为RGB（144、0、255），将“背景色”设置为人物裙子的大概颜色RGB（140、1、38），单击选项栏中的“取样：背景色板”按钮，如图6-20所示。在图像中人物裙子部分进行涂抹，最终效果如图6-21所示。



图6-18 图像效果

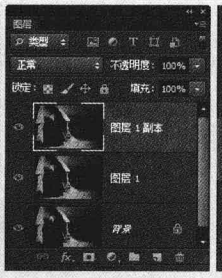



图6-19复制图层




图6-20 工具设置　　图6-21 图像效果

## 6.1.3 混合器画笔工具

使用“混合器画笔工具”可以在一个混色器画笔笔尖上定义多个颜色，以逼真的混色进行绘画。或使用干的混色器画笔混合照片颜色，可以将它转化为一幅美丽的图画。“混合器画笔工具”选项栏如图6-22所示。

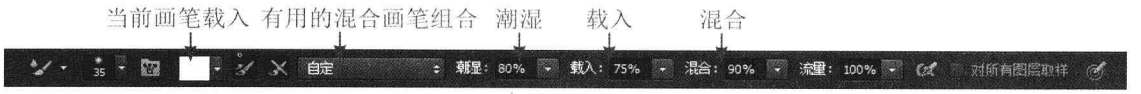



图6-22“混合器画笔工具”选项栏

- **当前画笔载入**：在该列表中选择相应的选项，可以对载入的画笔进行相应的设置，如图6-23所示。




图6-23 “当前画笔载入”列表

- **有用的混合画笔组合**：设置画笔的属性，在该下拉列表中提供了多个预设的混合画笔设置，如图6-24所示。选择其中任意一个选项，在绘画区域涂抹即可混合颜色，如图6-25所示。




图6-24 “混合画笔组合”下拉列表

- 潮湿：设置从画布中摄取的油彩量，如图6-26所示为不同“潮湿”值的图像效果。
- 载入：设置画笔上的油彩量。
- 混合：设置描边的颜色混合比，如图6-27所示为不同“混合”值的图像效果。

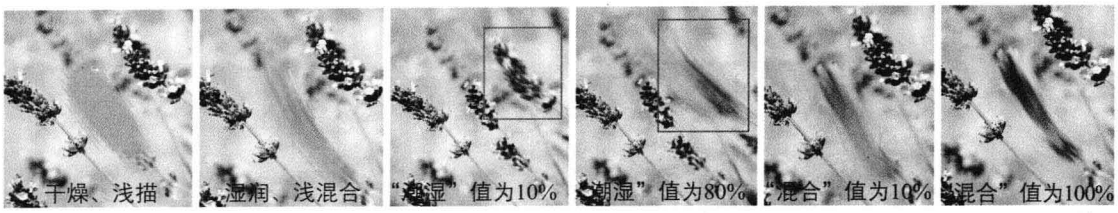



图6-25 颜色混合效果　图6-26 不同“潮湿”值的图像效果　图6-27 不同“混合”值的图像效果

*Tips*

当设置“潮湿”值为100%、“载入”值为0%时，绘画时将以画布中的颜色为主进行绘画操作；当设置“潮湿”值为0%、“载入”值为100%时，绘画时将以前景色为主进行绘画操作。

**应用案例**

### 6.1.4 使用“混合器画笔”绘制印象派画像

源文件：光盘\源文件\第6章\6-1-5.psd
视　频：光盘\视频\第6章\使用“混合器画笔”绘制印象派画像.swf

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第6章\61501.jpg”，如图6-28所示。按快捷键【Ctrl+J】复制“背景”图层，得到“图层1”，如图6-29所示。



图6-28 打开图像




图6-29 图层面板

**STEP 02** 单击工具箱中的“混合器画笔工具”按钮，在“画笔预设选取器”中选择合适的笔刷，如图6-30所示，选项栏设置如图6-31所示。




图6-31 “混合器画笔工具”选项栏

**STEP 03** 在图像中随着云彩的走向进行涂抹，如图6-32所示。使用相同的方法，根据绘制图像的需要随时调整笔尖的大小，最终效果如图6-33所示。




图6-30 “画笔预设”选取器



图6-32 图像效果



图6-33 图像效果

## 6.2 设置画笔的基本样式

用户在使用“画笔工具”绘制图像时，可以对画笔的基本样式进行相应的设置，如使用“预设画笔工具”，除此之外用户还可以根据自己的需要自定义画笔笔触。

### 6.2.1 预设画笔工具

单击工具箱中的“画笔工具”按钮，在选项栏中单击“画笔”选项右侧的按钮，可以打开“画笔预设选取器”，如图6-34所示，可以看到很多不同形状的画笔，单击任意画笔即可使用该画笔形状。Photoshop提供了多种类型的画笔，为了方便选取画笔，用户可以通过单击“画笔预设选取器”面板中右上方的菜单按钮，在弹出的下拉菜单中改变“画笔预设选取器”的显示方式，在该菜单中还提供了其他相应的选项供用户选择，如图6-35所示。

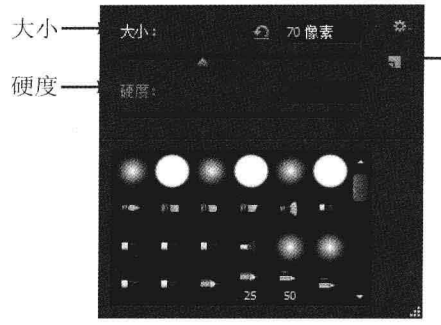



图6-34 画笔预设选取器

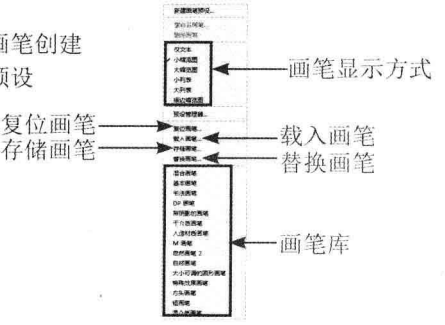



图6-35 “画笔预设选取器”菜单

- 大小：用来设置画笔的笔触大小，可以直接拖动滑块，也可以在文本框中输入数值。
- 硬度：用来设置画笔的硬度大小，可以直接拖动滑块，也可以在文本框中输入数值。
- 从此画笔创建新的预设：单击该按钮，可以弹出“画笔名称”对话框，在该对话框中为画笔命名后，单击“确定”按钮，可以将当前画笔保存为一个预设的画笔。
- 画笔显示方式：该选项组用来设置画笔在“画笔预设选取器”中的显示方式。
- 仅文本：只显示画笔的名称，如图6-36所示。
- 小缩览图/大缩览图：默认显示方式，只显示画笔的缩览图和画笔大小，如图6-37所示。




图6-36 仅文本显示

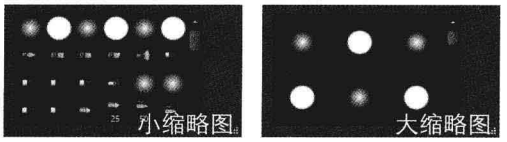



图6-37 缩览图显示

- 小列表/大列表：以列表的形式显示画笔的名称和缩览图，如图6-38所示。

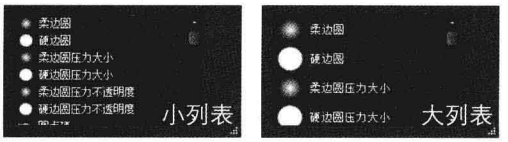



图6-38 列表显示

- 描边缩览图：显示画笔的缩览图、大小以及画笔在使用时的预览效果，如图6-39所示。

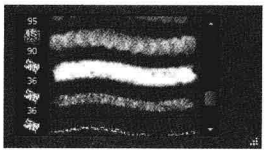



图6-39 描边缩览图显示

- 复位画笔：进行添加或者删除画笔的操作后，如果想让面板恢复为显示默认的画笔状态，可执行该命令。
- 载入画笔：用户可以使用“载入画笔”命令将保存后的画笔载入来使用。执行该命令后，弹出“载入”对话框，如图6-40所示。在该对话框中选择一个画笔库，单击“确定”按钮即可将其载入。



图6-40 “载入”对话框

- 存储画笔：可以将面板中的画笔保存为一个画笔库，在弹出的“存储”对话框中，可以选择存储位置，如图6-41所示。



图6-41 “存储”对话框

- 替换画笔：执行该命令可以从打开的“载入”对话框中选择需要的画笔库来替换面板中的画笔。
- 画笔库：此选项组是Photoshop提供的各种画笔库。选择任意一个画笔库，即可弹出提示对话

框，如图6-42所示。单击“确定”按钮，该画笔库将替换面板中的画笔；单击“追加”按钮，可以将选择的画笔库添加到原有画笔后面；单击“取消”按钮，则取消画笔的添加操作。

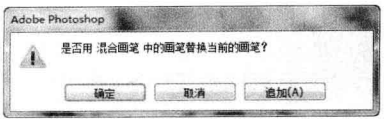


图6-42 提示对话框

*Tips* 如何删除预设画笔？

第一种方法是，按住【Alt】键单击“画笔预设选取器”中要删除的画笔，即可将其删除。

第二种方法是，选择要删除的画笔，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“删除画笔”命令，即可删除画笔。

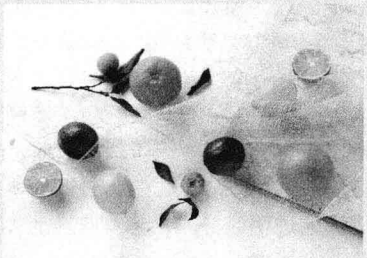
## 6.2.2 自定义画笔笔触

当用户自定义特殊画笔时，只能定义画笔的形状，而不能定义画笔的颜色。因为使用画笔绘画时，颜色都是由前景色的颜色决定的。下面将通过实例向用户讲解如何自定义可控制颜色的画笔笔触。

**应用案例** 自定义画笔笔触

源文件：光盘\源文件\第6章\6-2-2.psd　视频：光盘\视频\第6章\自定义画笔笔触.swf

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第6章\62201.jpg”，如图6-43所示。单击工具箱中的“快速选择工具”按钮，选中画布中的图像创建选区，如图6-44所示。


图6-43 打开素材图像

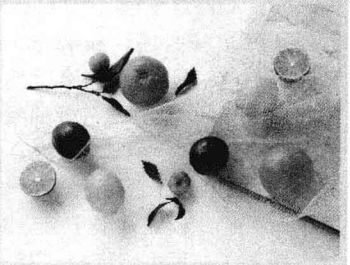

图6-44 创建选区



图6-45 “图层”面板


图6-46 图像效果

**STEP 02** 按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，并隐藏“背景”图层，“图层”面板如图6-45所示，图像效果如图6-46所示。

**STEP 03** 执行“编辑→定义画笔预设”命令，在弹出的“画笔名称”对话框中输入预设画笔的名称，如图6-47所示。单击“确定”按钮，创建的画笔将添加在“画笔预设选取器”的末端，如图6-48所示。

**STEP 04** 单击“图层”面板底部的“创建新图层”按钮，新建“图层2”，如图6-49所示。单击工具箱中的“画笔工具”按钮，在“画笔预设选取器”中选择刚刚创建的画笔，设置“前景色”为RGB（53、68、47），在画布中绘制图像，效果如图6-50所示。

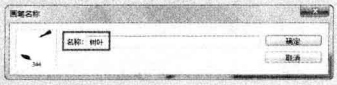


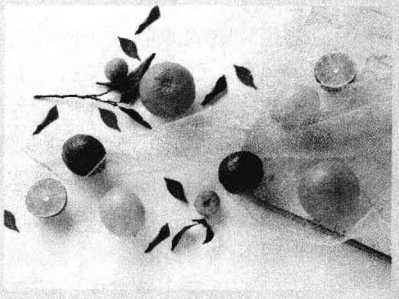
图6-47 “画笔名称”对话框



图6-48 画笔预设选取器



图6-49 “图层”面板


图6-50 图像效果

## 6.2.3 设置混合模式

混合模式是Photoshop中一项非常重要的功能。简单地说，混合模式是将当前一个像素的颜色与它正下方的每个像素的颜色相混合，以便生成一个新的颜色。要理解和掌握Photoshop 中的混合模式，首先要理解基色、混合色和结果色这三个基本概念。

- 基色：图像中的原始颜色。
- 混合色：绘画或编辑工具使用的颜色。
- 结果色：应用混合模式后，最终的颜色。

根据混合模式的用途，可以将Photoshop中的混合模式大致分为三类，分别为“颜色混合模式”、“图层混合模式”和“通道混合模式”，下面将详细讲解“颜色混合模式”，如图6-51所示。



图6-51 “模式”下拉列表

颜色混合模式是将当前绘画或编辑工具应用的颜色与图像的原始颜色进行混合，从而产生一种结果颜色。通过“画笔工具”选项栏中的“模式”下拉列表，用户可以根据需要选择合适的颜色混合模式，然后使用画笔进行绘制。

- 正常：该混合模式是Photoshop中的默认模式。选择该模式后，绘制出来的颜色会盖住原有的底色，当色彩为半透明（“不透明度”为50%）时才会透出底部的颜色。
- 溶解：结果色由基色或混合色的像素随机替换，该模式用于半透明的较大画笔时效果较好。
- 背后：此模式只限于为当前图层的透明区域中绘画添加颜色。选择“背后”混合模式，只能更改图层中的透明区域，对已有像素的区域没有作用。
- 清除：在使用此模式时必须先取消“锁定透明区域”的图层。编辑区域中的图像是否完全被清除决定于选项中“不透明度”的设置。“不透明度”越高，清除效果越明显；“不透明度”越低，清除效果越不明显。
- 变暗：查看每个通道中的颜色信息，并选择基色或混合色中较暗的颜色作为结果色，较亮的像素将被较暗的像素取代，而较暗的像素不变。
- 正片叠底：选择此方式时，可以查看每个通道中的颜色信息，并将基色与混合颜色相乘，结果颜色总是较暗的颜色。任何颜色与黑色正片叠底产生黑色，任何颜色与白色正片叠底保持不变。当用黑色或白色以外的颜色绘画时，绘画工具绘制的连续描边产生逐渐变暗的颜色。
- 颜色加深：查看每个通道中的颜色信息，并通过增加对比度使基色变暗，以反映混合色。与白色混合后不产生变化。
- 线性加深：查看每个通道中的颜色信息，并通过减小亮度使基色变暗，以反映混合色。与白色混合后不产生变化。
- 深色：比较混合色和基色的所有通道值的总和，并显示值较小的颜色。“深色”不会生成第三种颜色（可以通过“变暗”混合获得），因为它将从基色和混合色中选取最小的通道值来创建结果色。
- 变亮：与变暗模式相反，查看每个通道中的颜色信息，并选择基色或混合色中较亮的颜色作为结果色，较暗的像素将被较亮的像素取代，而较亮的像素不变。
- 滤色：查看每个通道的颜色信息，并将混合色的互补色与基色（原始图像）进行正片叠底。结果色总是较亮的颜色。用黑色过滤时颜色保持不变，用白色过滤将产生白色。
- 颜色减淡：查看每个通道中的颜色信息，使基色变亮以反映绘制的颜色。用黑色绘制时不改变图像色彩。
- 线性加深（添加）：查看每个通道中的颜色信息，并通过增加亮度使基色变亮以反映混合色。与黑色混合，不发生变化。
- 浅色：与深色模式相反，比较混合色和基色的所有通道值的总和并显示值较大的颜色。“浅色”不会生成第三种颜色（可以通过“变亮”混合获得），因为它将从基色和混合色中选取最大的通道值来创建结果色。
- 叠加：对颜色进行正片叠底或过滤，具体取决于基色。图案或颜色在现有像素上叠加，同时

保留基色（原图像）的明暗对比。

- 柔光：使颜色变暗或变亮，具体取决于混合色，与发散的聚光灯照在图像上的效果相似。如果混合色比50%灰色亮，则图像会变亮，就像被减淡一样；如果混合色比50%灰色暗，则图像会变暗，就像被加深一样。用纯黑色或纯白色绘画，会产生明显较暗或较亮的区域，但不会产生纯黑色或纯白色。
- 强光：对颜色进行正片叠底或过滤，具体取决于混合颜色。这种效果与耀眼的聚光灯照在图像上相似。
- 亮光：通过增减对比度来加深或减淡颜色，具体取决于混合色。如果混合色比50%灰色亮，这个图像将增加亮度而变亮；如果混合色比50%灰色暗，则这个图像将加大对比度而变暗。
- 线性光：通过增加或减淡对比度来减淡或加深颜色，具体取决于混合色。如果混合色比50%灰色亮，这个图像将增加亮度而变亮；如果混合色比50%灰色暗，则这个图像将减小亮度而变暗。
- 点光：根据混合色的明暗度来替换颜色。如果混合色比50%灰度亮，则比混合色暗的像素被替换掉，比混合色亮的像素不变；如果混合色比50%灰度暗，则比混合色亮的像素被替换掉，比混合色暗的像素不变。
- 实色混合：将混合颜色的红色、绿色和蓝色通道值添加到基色的RGB值。
- 差值：混合色与基色的亮度值互减，取值时以亮度较高的颜色减去亮度较低的颜色。混合色为白色可使基色反相，与黑色混合则不产生变化。
- 排除：创建一种与差值相似，但对比度较低的效果。与白色混合会使基色值反相，与黑色混合不发生变化。
- 减去：当前图层与下面图层中图像色彩进行相减，将相减的结果呈现出来。在8位和16位的图像中，如果相减的色彩结果为负值，则颜色值为0。
- 划分：将上一图层的图像色彩以下一图层的颜色为基准进行划分所产生的效果。
- 色相：用基色的明度和饱和度以及混合色的色相创建结果颜色。
- 饱和度：混合后的色相及明度与基色相同，而饱和度与绘制的颜色相同。在无饱和度和灰色的区域上用此模式绘画不会引起变化。
- 颜色：用基色的明度以及混合色的色相和饱和度创建结果颜色。这样可以保留图像中的灰色色调，并且对于给单色图像上色以及给彩色图像着色，都会非常有用。
- 明度：此模式与“颜色”模式为相反效果。用基色的色相饱和度以及混合色的明亮度创建结果色。

## 应用案例 使用“画笔工具”改变人物唇彩

**源文件：源文件\第6章\6-2-3.psd 视频：视频\第6章\使用“画笔工具”改变人物唇彩.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第6章\62301.jpg”，如图6-52所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图6-53所示。

STEP 02 单击工具箱中的“画笔工具”按钮，设置“前景色”为RGB（255，0，0），选项栏设置如图6-54所示。在图像中人物的嘴唇部分进行涂抹，效果如图6-55所示。

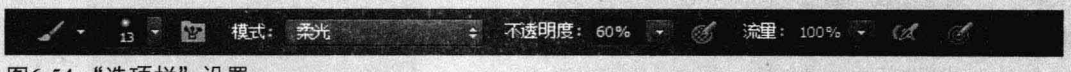



图6-54 “选项栏”设置

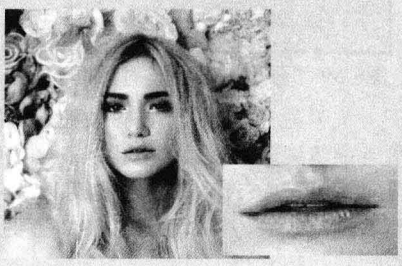


图6-52 打开图像




图6-53 “图层”面板



图6-55 图像效果

# 6.3 “画笔”面板

“画笔工具”具有强大的绘画功能，如果用户想使用“画笔工具”绘制出美观的图像，可以在“画笔”面板中对画笔进行相应设置。

## 6.3.1 “画笔”面板简介

在“画笔”面板中提供了许多预设的画笔，通过在“画笔”面板中对各项参数进行设置，可以修改现在的画笔并能设置出更多新的画笔形式。

在Photoshop中，“画笔”面板具有重要的作用，它不仅可以设置绘画工具的具体绘画效果，还可以设置修饰工具的笔尖种类、大小和硬度等，通过“画笔”面板可以设置出用户需要的各种画笔。

执行“窗口→画笔”命令，或按快捷键【F5】，或单击“画笔工具”选项栏中的“切换面笔面板”按钮，都可以打开“画笔”面板，如图6-56所示。

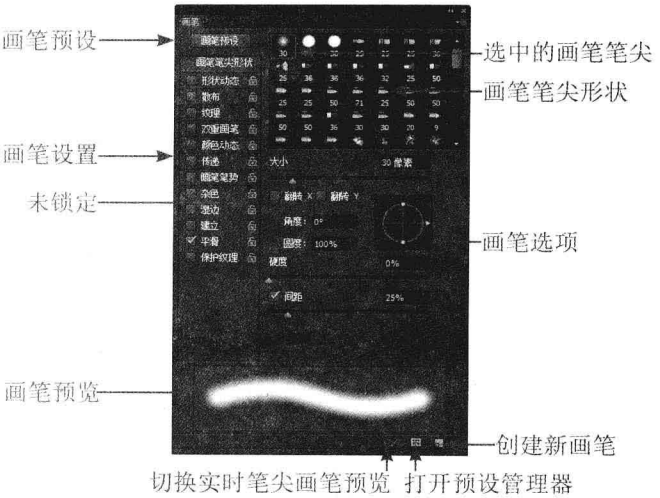



图6-56 “画笔”面板

- 画笔预设：单击该按钮，可以打开“画笔预设”面板，如图6-57所示。该面板中的画笔预设与“画笔”面板中的“画笔笔尖形状”中的画笔保持一致，当通过“画笔预设”面板单击替换当前画笔预设时，“画笔”面板中的“画笔笔尖形状”也会发生相应的变化，如图6-58所示。

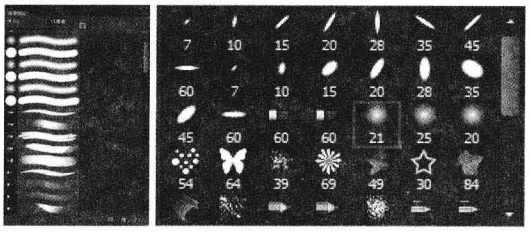



图6-57 “画笔预设”面板　图6-58 画笔笔尖形状

- 画笔设置：单击“画笔设置”中的选项，面板中会显示该选项的详细内容，通过设置可以改变画笔的大小和形状。
- 未锁定：显示未锁定图标时，表示当前画笔的笔尖形状属性为未锁定状态，单击该图标可将其锁定。
- 选中的画笔笔尖：当前选择的画笔笔尖，四周会有蓝色边框显示。
- 画笔笔尖形状：显示Photoshop提供的预设画笔笔尖，选择一个笔尖后，可在“画笔预览”选项中预览该笔尖的形状。
- 画笔选项：用来调整画笔的具体参数。
- 画笔预览：可预览当前设置的画笔效果。
- 创建新画笔：如果对某个预设的画笔进行了调整，单击该按钮，可通过弹出的“画笔名称”对话框将其保存为一个新的预设画笔。
- 打开预设管理器：单击该按钮，可以打开“预设管理器”对话框，在该对话框中，可以选择不同的“预设类型”，如图6-59所示。

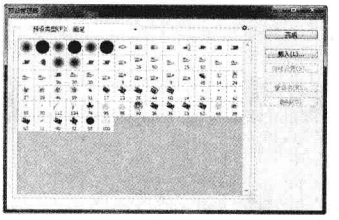


图6-59 “预设管理器”对话框

- 切换实时笔尖画笔预览：单击该按钮，可以显示出硬毛刷笔尖形状设置的变化以及当前的压力和描边角度。该选项下的预览可以从不同角度查看画笔效果，要激活该按钮，需要启用OpenGL。

## 6.3.2 设置画笔基本参数

每种工具都有一组属于它的选项参数，“画笔工具”也是如此。执行“窗口→画笔”命令，打开“画笔”面板。可以看到面板中默认的“画笔笔尖形状”的各参数选项，在这里可以设置画笔的直径、硬度、间距以及角度和圆度等选项参数，如图6-60所示。

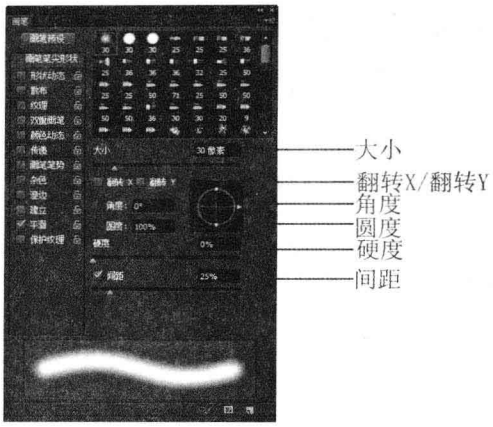



图6-60 “画笔”面板

- 大小：用来设置画笔直径大小。可以在文本框中输入数值，也可以拖动滑块进行调整，数值范围为1～2500像素。画笔直径不同，绘制的效果也不相同，如图6-61所示。




图6-61 不同大小的画笔效果

- 翻转X/翻转Y：用来设置画笔笔尖在X轴或Y轴上的方向，如图6-62所示。

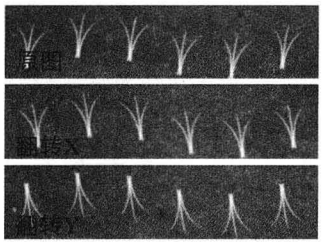


图6-62 不同翻转的画笔效果

- 角度：用来设置画笔的旋转角度。可以在该文本框中输入-180～180之间的数值，也可以用鼠标拖动右侧框中的箭头进行调整，如图6-63所示。

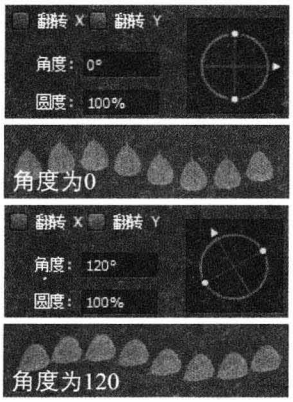



图6-63 不同角度的画笔效果

- 圆度：用来设置画笔长轴和短轴的比例。可以在该文本框中输入0～100之间的数值，也可以用鼠标拖动右侧框中的箭头进行调整。当数值小于100时，可以将画笔压扁。不同圆度的画笔效果如图6-64所示。

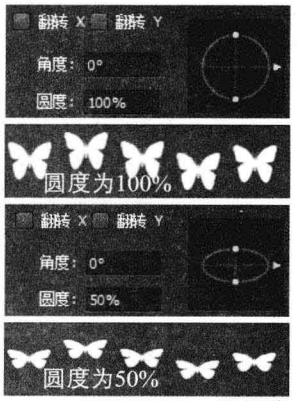



图6-64 不同圆度的画笔效果

- 硬度：用来设置画笔的硬度。该值越小，画笔的边缘越柔和，如图6-65所示。




图6-65 不同硬度的画笔效果

- 间距：用来设置画笔笔迹之间的距离。该值越高，则画笔笔迹之间的间距就越大，如图6-66所示。




图6-66 不同间距的画笔效果

**应用案例**

## 使用“画笔工具”绘制虚线

源文件：源文件\第6章\6-3-2.psd　视频：视频\第6章\使用“画笔工具”绘制虚线.swf

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第6章\63201.jpg”，如图6-67所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图6-68所示。

**STEP 02** 单击工具箱中的“画笔工具”按钮，打开“画笔预设选取器”，单击“菜单”按钮，在弹出的菜单中选择“方头画笔”选项，如图6-69所示。

**STEP 03** 在弹出的提示框中单击“追加”按钮，如图6-70所示。在“画笔预设”选取器中选择合适的画笔，如图6-71所示。

**STEP 04** 按【F5】键打开“画笔”面板并进行相应的设置，如图6-72所示。按住【Shift】键在图像中单击并拖动鼠标绘制直线，如图6-73所示。使用相同的方法绘制其他直线，效果如图6-74所示。

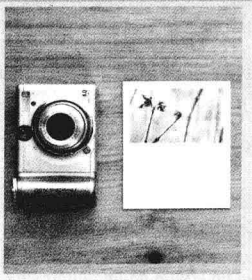

图6-67 打开素材



图6-68 图层面板

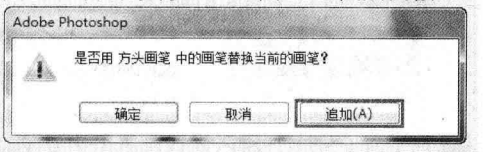


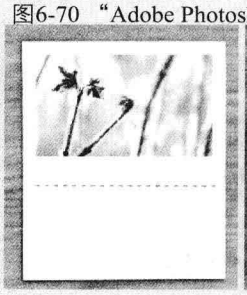
图6-70 “Adobe Photoshop”提示框

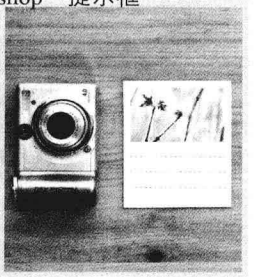

图6-69 面板菜单



图6-71 选择方形画笔


图6-72 “画笔”面板


图6-73 绘制虚线


图6-74 图像效果

## 6.3.3 形状动态

“形状动态”可以调整画笔的大小抖动、角度抖动、圆度抖动等特性。单击“画笔”面板中的“形状动态”选项，在“画笔”面板的右侧将显示相关设置的内容，如图6-75所示，设置“形状动态”前后的效果如图6-76所示。

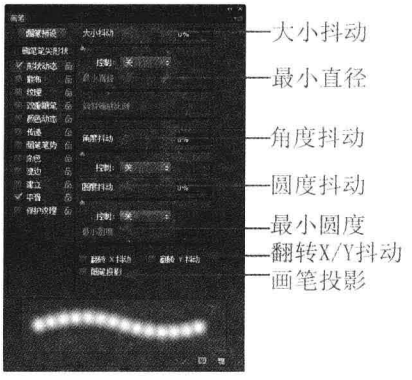
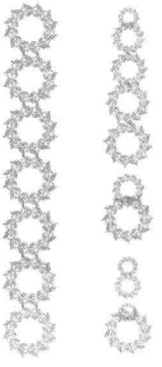
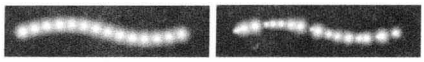


图6-75 “形状动态”选项


图6-76 使用“形状动态”前后的效果

- 大小抖动：用来设置画笔笔迹大小的改变方式。该值越大，变化效果越明显，如图6-77所示。



大小抖动为0%　　大小抖动为100%

图6-77 不同抖动大小的画笔效果

在“控制”选项下拉列表中，可以选择画笔笔迹大小的变化方式，包括“关”、“渐隐”、“钢笔压力”、“钢笔斜度”和“光笔轮”，如图6-78所示。

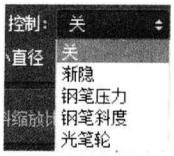



图6-78 “控制”下拉列表

- 关：表示不控制画笔笔迹的大小变化。
- 渐隐：选择该选项，可按照指定数量的步长在初始直径和最小直径之间渐隐画笔笔迹的大小。通过合适的减弱步数，可产生笔触逐渐淡出的效果，如图6-79所示。

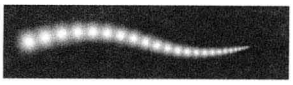


图6-79 步长为25时的画笔渐隐效果

- 钢笔压力/钢笔斜度/光笔轮：如果计算机连接着绘画板，可依据钢笔的压力、斜度、拇指轮位置或钢笔的旋转来改变初始直径和最小直径之间的画笔笔迹大小。
- 最小直径：启用“大小抖动”选项可设置画笔笔迹缩放的最小百分比，数值越大，变化越小，如图6-80所示。

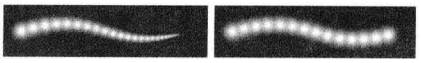


图6-80 不同最小直径的画笔效果

- 角度抖动：用来设置画笔笔迹角度的变化效果。该值越大，变化效果越明显，如图6-81所示。

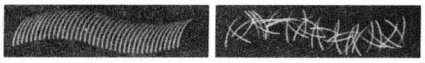


图6-81 不同角度抖动的画笔效果

在“控制”选项下拉列表中，可以选择画笔笔迹角度的变化方式，包括“关”、“渐隐”、“钢笔压力”、“钢笔斜度”、“光笔轮”、“旋转”、“初始方向”和“方向”，如图6-82所示。

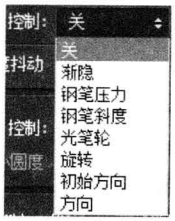



图6-82 “控制”下拉列表

- 圆度抖动：用来设置画笔笔迹的圆度在描边中的变化方式。该值越大，变化效果越明显，如图6-83所示。

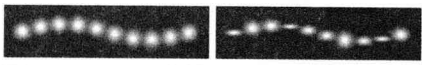


图6-83 不同圆度抖动的画笔效果

在“控制”选项下拉列表中，可以选择画笔笔迹圆度的变化方式，包括“关”、“渐隐”、“钢笔压力”、“钢笔斜度”、“光笔轮”和“旋转”，如图6-84所示。

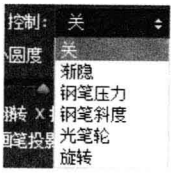



图6-84 “控制”下拉列表

- 最小圆度：当启用“圆度抖动”选项后，通过该选项可设置画笔笔迹的最小圆度。
- 翻转*X*/*Y*抖动：用来设置画笔的笔尖在其*X*轴或*Y*轴上的方向。
- 画笔投影：用来为画笔添加投影效果。

## 6.3.4 散布

“散布”可以用来设置画笔笔迹散布的数量和位置。单击“画笔”面板中的“散布”选项，会显示相关设置的内容，如图6-85所示。使用“散布”前后的效果如图6-86所示。

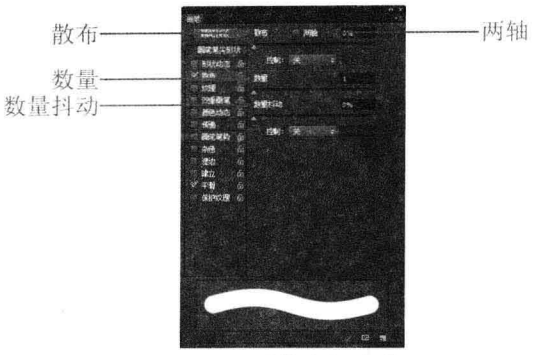



图6-85 “散布”选项

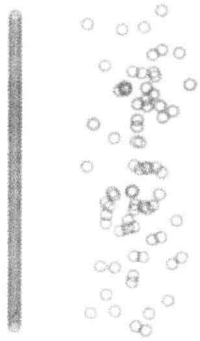


图6-86 使用“散布”

- 散布：用来设置画笔笔迹的散布程度。该值越大，画笔笔迹的散布程度越大，如图6-87所示。



散布为300%　　散布为1000%

图6-87 不同散布的画笔效果

- 两轴：勾选该复选框，将在*X*轴和*Y*轴同时散布。
- 数量：用来设置在每个间距间隔应用的画笔笔迹数量。该值增大时可重复画笔笔迹。
- 数量抖动：用来设置画笔笔迹的数量如何针对各种间距间隔而变化。

## 6.3.5 纹理

“纹理”用来设置画笔的纹理效果，调整前景色可以改变纹理的颜色。单击“画笔”面板中的“纹理”选项，会显示相关设置的内容，如图6-88所示。使用“纹理”前后的效果如图6-89所示。

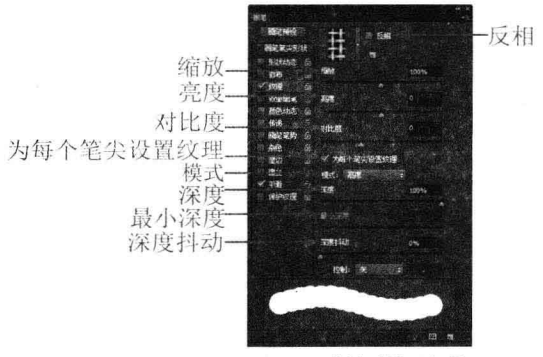



图6-88 “纹理”选项

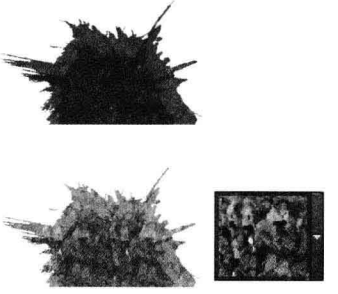


图6-89 使用“纹理”前后的效果

- 反相：勾选“反相”选项，可以基于图案中的色调反转纹理中的亮点和暗点，图案中的最亮区域是纹理中的暗点。单击“图案”右侧的三角按钮，可以在打开的“图案拾色器”中选择一个图案，将其设为纹理，如图6-90所示。

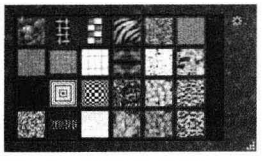


图6-90 图案拾色器

- 缩放：用来设置纹理的缩放。
- 亮度：用来设置纹理的亮度。
- 对比度：用来设置纹理的对比度。
- 为每个笔尖设置纹理：勾选该选项，绘画时将单独渲染每个笔尖。必须选择该选项，才能使用“深度抖动”选项。
- 模式：用来设置画笔和图案的混合模式。
- 深度：用来设置油彩渗入纹理中的深度。当“深度”为0%时，纹理中的所有点都接收相同数量的油彩，从而隐藏图案；当“深度”为100%时，纹理中的暗点不接收任何油彩。

- 最小深度：当“控制”设置为“渐隐”、“钢笔压力”、“钢笔斜度”、“光笔轮”，并且选中“为每个笔尖设置纹理”时，油彩可渗入的最小深度。只有勾选“为每个笔尖设置纹理”选项，该选项才可用。
- 深度抖动：用来设置纹理抖动的最大百分比。

## 6.3.6 双重画笔

使用“双重画笔”时，首先要在“画笔笔尖形状”选项设置主要笔尖，然后再单击“双重画笔”选项，选择另一个画笔笔尖，这样才能使用。“双重画笔”选项如图6-91所示。使用“双重画笔”前后的图像效果如图6-92所示。

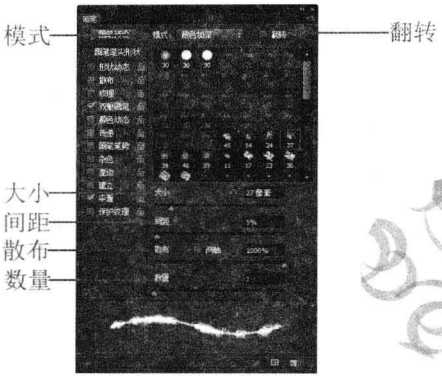



图691 “双重画笔”选项

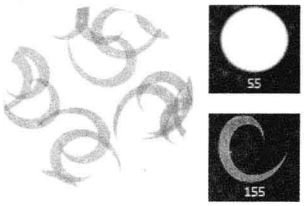



图6-92 使用“双重画笔”

- 模式：用来设置主要画笔和双重画笔之间的混合方式。
- 翻转：勾选该复选框，将启用随机画笔翻转效果。
- 大小：用来设置笔尖的大小。
- 间距：用来设置描边中双笔尖画笔笔迹之间的距离。
- 散布：用来设置描边中双笔尖画笔笔迹的分布样式。勾选“两轴”选项，双笔尖画笔笔迹按径向分布。取消选择“两轴”时，双笔尖画笔笔迹垂直于描边路径分布。
- 数量：用来设置在每个间距间隔应用的双笔尖画笔笔迹的数量。

## 6.3.7 颜色动态

“颜色动态”决定了不透明度抖动、流动抖动和油彩颜色的变化方式。单击“画笔”面板中的“颜色动态”选项，会显示相关设置的内容，如图6-93所示。使用颜色动态前后的图像效果如图6-94所示。

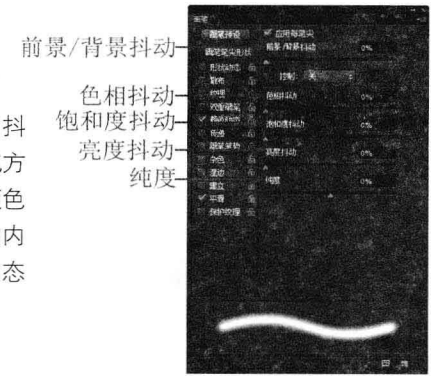



图6-93 “颜色动态”选项

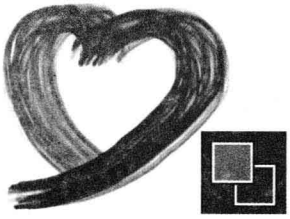


图6-94 使用“颜色动态”绘制

- 前景/背景抖动：可以设置前景色和背景色之间的油彩变化方式。该值越高，变化后的颜色越接近背景色；该值越小，变化后的颜色越接近前景色，如图6-95所示。




图6-95 前景/背景抖动值为50%和100%时的效果

- 色相抖动：可以设置描边中油彩色相可以改变的变化范围。该值越高，色相变化越丰富；该值越低，色相越接近前景色，如图6-96所示。




图6-96 色相抖动值为50%和100%时的效果

- 饱和度抖动：可以设置画笔笔迹颜色饱和度的变化范围。该值越高，色彩的饱和度越高；该值越低，色彩的饱和度越接近前景色，如图6-97所示。




图6-97 饱和度抖动为50%和100%时的效果

- 亮度抖动：可以设置描边中油彩亮度可以改变的变化范围。该值越高，颜色的亮度值越大；该值越小，亮度越接近前景色，如图6-98所示。




图6-98 亮度抖动为50%和100%时的效果

- 纯度：用来设置笔迹颜色的饱和度。当该值为-100%时，将会完全去色；当该值为100%时，颜色将会完全饱和，如图6-99所示。




图6-99 纯度为-50%和50%时的效果

## 6.3.8 传递

“传递”用来设置画笔笔迹的不透明度和流量变化等。单击“画笔”面板中的“传递”选项，会显示相关设置的内容，如图6-100所示。使用传递前后的图像效果如图6-101所示。

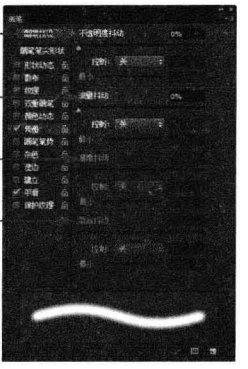





图6-100 “传递”选项　图6-101 使用“传递”的效果

- 不透明度抖动：用来设置画笔描边中油彩不透明的变化程度。
- 流量抖动：用来设置画笔笔迹中油彩流量的变化程度。
- 湿度抖动/混合抖动：只有选择了“混合器画笔工具”之后，这两种抖动方式才能应用。

## 6.3.9 画笔笔势

“画笔笔势”用来控制画笔笔簇随鼠标走势改变而改变的效果。单击“画笔”面板中的“画笔笔势”选项，会显示相关设置的内容，如图6-102所示。使用“画笔笔势”前后的图像效果如图6-103所示。

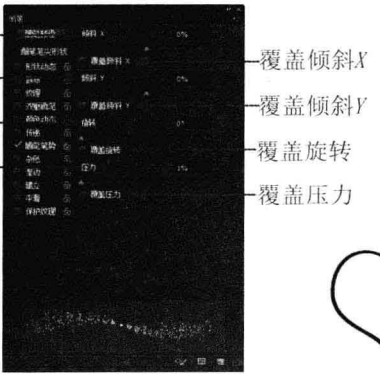





图6-102 “画笔笔势”选项　图6-103 使用“画笔笔势”的效果

- 倾斜X/Y：用来设置默认画笔光笔X/Y笔势。该值越大，效果越明显。
- 覆盖倾斜X/Y：勾选该复选框，将覆盖光笔倾斜X/Y数据。
- 旋转：用来设置默认画笔光笔旋转角度。
- 覆盖旋转：勾选该复选框，将覆盖光笔旋转数据。
- 压力：用来设置默认画笔光笔压力。
- 覆盖压力：勾选该复选框，将覆盖光笔压力数据。

*Tips*

“画笔笔势”选项对特殊的笔尖形状有很明显的效果，比如“毛刷笔尖”、“铅笔笔尖”、“喷枪笔尖”；而对于“圆形笔尖”和“图像样本笔尖”，效果不太明显。

## 6.3.10 其他选项

面板中还有一系列复选框的选项，只需要勾选就可以启用该选项，如图6-104所示。




图6-104 复选框选项

- 杂色：该选项用来为个别画笔笔尖增加额外的随机性。当应用柔角画笔笔尖（包含灰度值的画笔笔尖）时，此选项最有效。
- 湿边：可以沿画笔描边的边缘增大油彩量，创建水彩效果。
- 建立：该选项与选项栏中的“喷枪”选项相对应。将渐变色调应用于图像，同时模拟传统的喷枪技术，Photoshop会根据鼠标左键的单击程度确定画笔线条的填充数量。勾选该选项或者单击选项栏中的“喷枪”按钮，都可以启用喷枪功能。
- 平滑：在画笔描边中生成更平滑的曲线。
- 保护纹理：将相同图案和缩放比例应用于具有纹理的所有画笔预设。选择该选项后，在使用多个纹理画笔笔尖绘画时，可以模拟出一致的画布纹理。

**应用案例** **为图像添加繁星光晕效果**

**源文件：源文件\第6章\6-3-10.psd　　视频：视频\第6章\为图像添加繁星光晕效果.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第6章\631001.jpg”，如图6-105所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图6-106所示。

**STEP 02** 单击工具箱中的“画笔工具”按钮，按【F5】键打开“画笔”面板，在该面板中选择软笔刷，如图6-107所示。单击该面板中的“形状动态”选项并进行相应的设置，如图6-108所示。



图6-105 打开素材图像




图6-106 “图层”面板

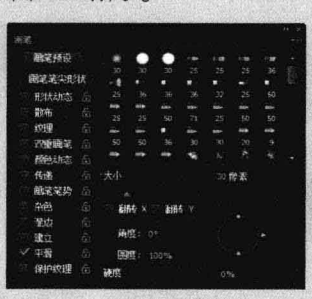



图6-107 “画笔”面板

**STEP 03** 单击该面板中的“散布”选项并进行相应的设置，如图6-109所示。适当放大画笔笔尖大小，在图像中涂抹绘制图像，效果如图6-110所示。




图6-108 设置“形状动态”选项




图6-109 设置“散布”选项



图6-110 图像效果

# 6.4 特殊笔刷笔尖形态

在Photoshop CS6中除了有标准的“圆形笔尖”和“图像样本笔尖”等笔尖外，还有几类特殊的笔尖，其中包括“硬毛刷笔尖”、“侵蚀笔尖”和“喷枪笔尖”。

## 6.4.1 硬笔刷笔尖

单击工具箱中的“画笔工具”按钮，执行“窗口→画笔”命令，打开“画笔”面板，在该面板中选择任意一个硬毛刷笔尖，在“画笔”面板的下方将显示其各项参数，如图6-111所示。

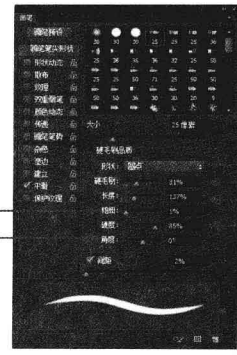



图6-111 “画笔”面板

- 笔尖形状：用来设置硬毛刷的笔尖形状。在该下拉列表中包括10种笔尖形状可供选择，如图6-112所示。




图6-112 “形状”下拉列表

- 硬毛刷：用来设置硬毛刷浓度。该值越大，浓度越高，绘制的线条也就越粗，如图6-113所示。



硬毛刷为100%　　硬毛刷为1%

图6-113 不同的“硬毛刷”效果对比

- 长度：用来设置硬毛刷长度。
- 粗细：用来设置硬毛刷粗细。
- 硬度：用来设置硬毛刷硬度。控制毛刷灵活度，在较低的设置中，画笔的形状容易变形，如图6-114所示。



硬度为100%　　硬度为1%

图6-114 不同的“硬度”效果对比

- 角度：用来设置画笔笔尖角度。

## 6.4.2 侵蚀笔尖

单击工具箱中的“画笔工具”按钮，执行“窗口→画笔”命令，打开“画笔”面板，在该面板中选择任意一个侵蚀笔尖，在“画笔”面板的下方将显示其各属性参数，如图6-115所示。

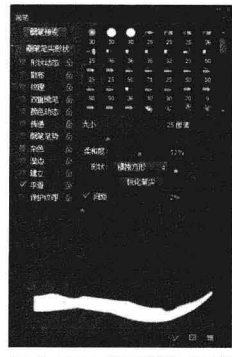



图6-115 “画笔”面板

- 柔和度：用来设置侵蚀笔尖的柔和度。该值越大，笔尖越柔和。
- 形状：用来设置侵蚀笔尖的形状。在该下拉列表中有6种选项可供选择，如图6-116所示。

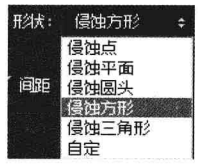



图6-116 “形状”下拉列表

- 锐化笔尖：单击该按钮可锐化侵蚀笔尖。

## 6.4.3 喷枪笔尖

单击工具箱中的“画笔工具”按钮，执行“窗口→画

笔”命令，打开“画笔”面板，在该面板中选择任意一个喷枪笔尖，在“画笔”面板的下方将显示其各项参数，如图6-117所示。

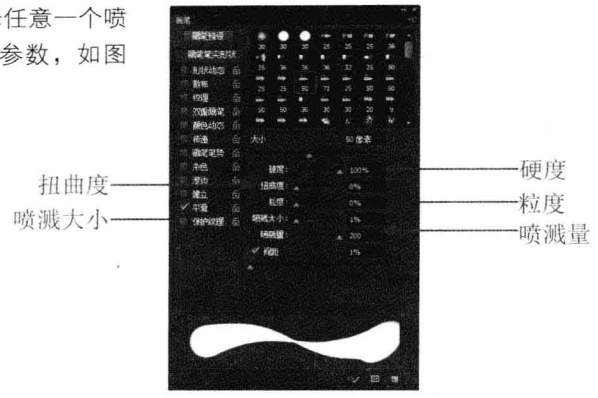



图6-117 “画笔”面板

- 硬度：用来设置喷枪笔尖的硬度。该值越小，笔尖越柔和，如图6-118所示。



硬度为1%　　硬度为100%

图6-118 不同硬度画笔效果

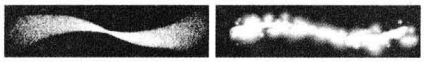
- 扭曲度：用来设置喷枪的扭曲度。
- 粒度：用来设置喷枪笔尖的粒度。该值越大，喷枪粒子越多，如图6-119所示。



粒度为0%　　粒度为100%

图6-119 不同粒度画笔效果

- 喷溅大小：用来设置喷枪喷溅大小。该值越大，喷枪粒子越大，如图6-120所示。



喷溅大小为1%　　喷溅大小为100%

图6-120 不同喷溅大小画笔效果

- 喷溅量：用来设置喷溅量。该值越大，喷枪粒子越多，如图6-121所示。



喷溅量为1%　　喷溅量为200%

图6-121 不同硬度画笔效果

**Photoshop CS6新增功能：侵蚀和喷枪笔尖**

Photoshop CS6中提供了更多的特殊笔刷，使用这些笔刷大大方便了使用手写板绘画的用户，可以绘制出更丰富的图形效果。

## 6.5 使用画笔预览

在Photoshop中，用户还可以更加直观地对特殊画笔进行预览。新建一个空白文档或是打开一张素材图像，执行“编辑→首选项→性能”命令，在弹出的“首选项”对话框中勾选“使用图形处理器”复选框，如图6-122所示。



图6-122 “首选项”对话框

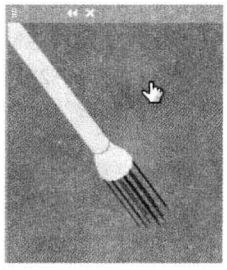


图6-123 画笔预览图

单击“确定”按钮，按【F5】键打开“画笔”面板，在该面板中选择任意一种特殊画笔，在绘画区域的左上方将会显示直观的画笔

预览图，如图6-123所示。

将鼠标移至缩览图左上角按钮的上方单击并拖动，可移动缩览图的位置，单击双三角按钮，可缩小缩览图大小。在缩览图的上方单击可更改画笔的预览角度，如图6-124所示。在“画笔”面板中对画笔进行设置时，缩览图也会随之更改。

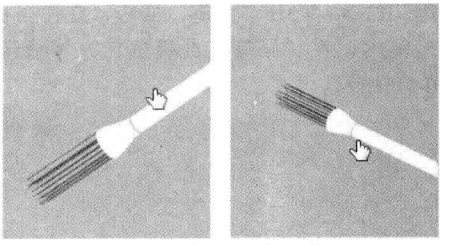


图6-124 不同角度的画笔预览

## 6.6 专家支招

除了在Photoshop中直接使用画笔工具绘制图形以外。还可以将画笔工具和其他工具配合使用，完成有趣的图形效果。

### 6.6.1 使用“画笔工具”描边路径

使用“路径”的描边功能，可以将设置参数的笔刷沿路径描边，得到效果丰富的绘制，如图6-125所示。关于路径的描边功能，将在第8章中进行学习。




图6-125 画笔描边路径效果

### 6.6.2 如何保存常用的画笔

在实际工作中，常常会使用类似或者相同的画笔。例如：在婚纱影楼，常常会使用睫毛、羽毛和翅膀这样的画笔。将自己常用的画笔收集在一起，使用“存储画笔”命令保存为一个画笔库文件(如图6-126所示),就可以随时随地使用自己习惯的画笔工作了，如图6-127所示。

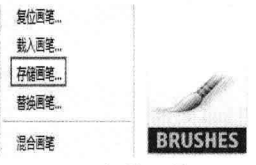



图6-126 存储画笔

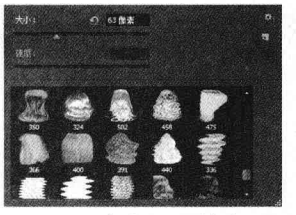


图6-127 自定义画笔库

## 6.7 总结扩展

通过本章的学习，读者不仅要了解绘制图形的方法，而且还要灵活运用。通过改变画笔笔尖的形状、大小和画笔选项，绘制出精美、富有创造力的图像。

### 6.7.1 本章小结

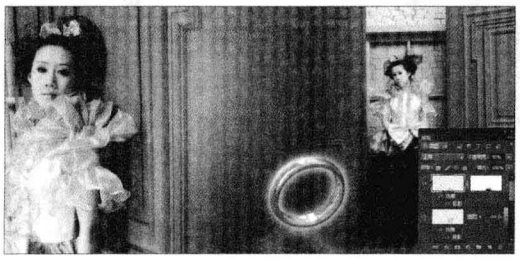
本章主要学习了绘制图像的操作方法，主要包括“画笔工具”、“铅笔工具”、“颜色替换工具”和“混合器画笔工具”的相关内容，并讲解了对“画笔”面板的设置。希望读者认真学习并绘制出自己理想的图像。

## 6.7.2 举一反三——制作浪漫相册

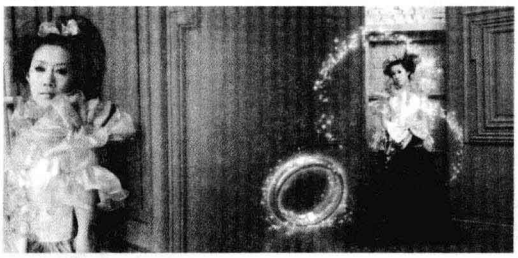
| 源文件： | 光盘\源文件\第6章\6-7-2.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第6章\制作浪漫相册.swf |
| 难易程度： | ★★★☆☆ |
| 学习时间： | 25分钟 |



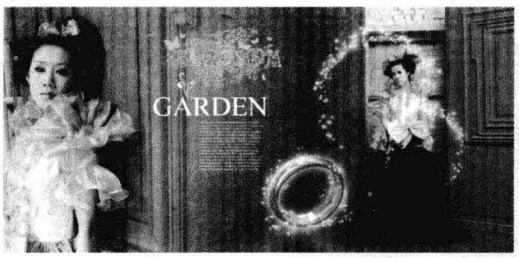
(1)



(2)



(3)




(4)

1. 新建文档，填充径向渐变，拖入人物素材至合适的位置。

2. 以相同方法，将其他相应的素材拖入画布中至合适位置，调整图层的“不透明度”，为戒指图像制作投影效果，添加“外发光”图层样式。

3. 使用“钢笔工具”绘制路径，在“图层”面板上设置合适的画笔笔尖、形状动态以及散布，在“路径”面板中对路径进行画笔描边，并添加“外发光”图层样式。

4. 使用“文字工具”在图像上输入相应的文字内容。

# 第7章 图像的修饰与润色

图像的修饰与润色是日常生活中经常会用到的，Photoshop本身提供了一些修饰和为图像润色的工具，可以轻松地对图像进行修饰操作。熟练掌握这些工具能够快速地对要修复、润色的图像进行处理，从而提高工作效率。

**本章学习重点**



第 158 页
了解“仿制源”面板



第 163 页
掌握修饰工具的使用



第 168 页
掌握历史记录画笔的使用



第 172 页
掌握对图像润色的方法

## 7.1 “仿制源”面板

无论是“仿制图章工具”还是“修复画笔工具”，都可以通过“仿制源”面板来设置。打开一个素材文件，如图7-1所示，执行“窗口→仿制源”命令，打开“仿制源”面板，如图7-2所示。



图7-1 素材图像

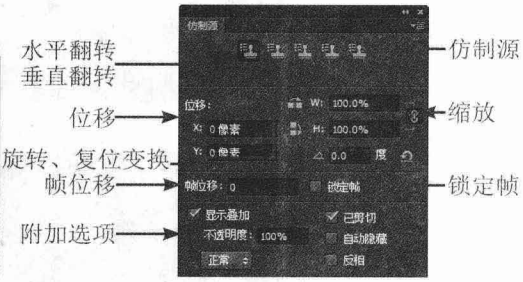



图7-2 “仿制源”面板

- “仿制源”按钮：在使用“仿制图章工具”和“修复画笔工具”时，按住【Alt】键在图像上单击，可以设置取样点。单击不同的“仿制源”按钮，可以设置不同的取样点，最多可以设置5个。“仿制源”面板会存储样本源，直至关闭文档。
- 位移：指定*X*（水平位移）和*Y*（垂直位移）的数值，可以在相对于取样点的精确位置进行绘制。
- 水平翻转：单击该按钮，可水平翻转仿制源，如图7-3所示。



图7-3 图像效果

- 垂直翻转：单击该按钮，可垂直翻转仿制源。
- 缩放：输入*W*（水平缩放比例）和*H*（垂直缩放比例）的数值，可缩放仿制源，如图7-4所示。默认情况下约束比例缩放，单击文本输入框右侧的“保持长宽比”按钮，可单独调整长宽比。

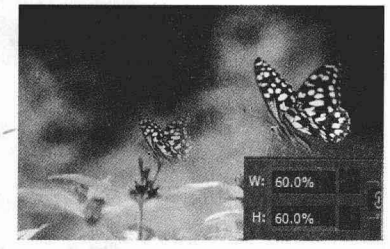



图7-4 图像效果

- 旋转：在该文本框中输入旋转角度，可以旋转仿制源，如图7-5所示。

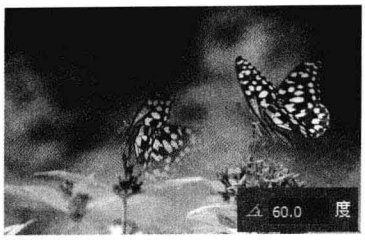



图7-5 图像效果

- 复位变换：单击该按钮，可以将样本源复位到其初始的大小和方向。
- 帧位移/锁定帧：在“帧位移”文本框中输入帧数，可以使用与初始取样的帧相关的特定帧进行绘制。输入正值时，要使用的帧在初始取样的帧之后；输入负值时，要使用的帧在初始取样的帧之前。如果选择“锁定帧”，则总是使用初始取样的相同帧进行绘制。
- 附加选项：该选项组用来设置图像叠加效果。
  - 显示叠加：勾选该复选框并指定叠加选项，可以在使用“仿制图章工具”和“修复画笔工具”时，更好地查看叠加以及下面的图像。
  - 不透明度：用来设置叠加图像的不透明度。
  - 已剪切：勾选该复选框，可将叠加剪切到画笔大小。
  - 自动隐藏：勾选该复选框，可在应用绘画描边时隐藏叠加。
  - 反相：勾选该复选框，可反相叠加中的颜色。

# 7.2 复制图像

复制图像的方法有很多种，除了使用最普遍的“复制”命令复制图像以外，还可以通过“仿制图章工具”和“图案图章工具”对图像进行复制。

## 7.2.1 仿制图章工具

“仿制图章工具”可以将图像中的像素复制到其他图像或同一图像的其他部分，可在同一图像的不同图层间进行复制，对于复制图像或覆盖图像中的缺陷十分重要。

“仿制图章工具”选项栏如图7-6所示，在该选项栏中用户可以设置“样本”、“对齐”等属性。




图7-6 “仿制图章工具”选项栏

- “切换仿制源面板”按钮：单击该按钮，可以打开“仿制源”面板。
- 对齐：勾选该选项，会对像素进行连续取样，在仿制过程中，取样点随仿制位置的移动而变化；取消勾选，则在仿制过程中始终以一个取样点为起始点。
- 样本：用来设置从指定的图层中进行数据取样。如果要从当前图层及其下方的可见图层中取样，可以选择“当前和下方图层”；如果仅从当前图层中取样，可以选择“当前图层”；如果要从所有可见图层中取样，可以选择“所有图层”。

*Tips*

“仿制图章工具”选项栏中的“模式”、“不透明度”、“流量”、“喷枪”等与“画笔工具”的使用方法相同，在这里就不再做过多讲解。

**应用案例**

**使用“仿制图章工具”去除图像中的人物**

**源文件：光盘\源文件\第7章\7-2-1.psd**

**视　频：光盘\视频\第7章\使用“仿制图章工具”去除风景照片中的人物.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第7章\72101.jpg”，如图7-7所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图7-8所示。



图7-7 打开素材图像

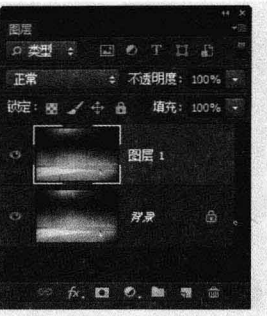



图7-8 “图层”面板

**STEP 02** 单击工具箱中的“仿制图章工具”按钮，在选项栏中选择合适的软笔刷，如图7-9所示。按住【Alt】键在人物左边的图像中单击取样，如图7-10所示。

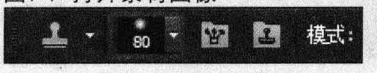



图7-9 设置工具样式

**STEP 03** 在人物的下半部分进行涂抹，图像效果如图7-11所示。适当缩小“仿制图章工具”的笔尖大小，在人物脑袋附近按住【Alt】键单击取样，如图7-12所示。



图7-10 单击取样



图7-11 图像效果



图7-12 单击取样

**STEP 04** 在人物脑袋部分进行涂抹，图像效果如图7-13所示。使用相同的方法，擦除人物剩余的部分，图像效果如图7-14所示。



图7-13 图像效果



图7-14 图像效果

*Tips*

在使用“仿制图章工具”对图像进行取样修复时，要随着修复位置的变化而改变取样位置，一般为临近取样。

*Tips* 巧妙结合取样标记修复图像

使用“仿制图章工具”对图像取样后，在图像的其他位置涂抹，取样点会出现“十字线”标记，即为取样位置标记。“十字线”标记随着涂抹位置的变化而变化。不过，该标记与鼠标涂抹位置的距离始终不变。观看“十字线”标记位置的图像，就可以知道将要涂抹出什么样的图像内容。

## 7.2.2 图案图章工具

“图案图章工具”可以利用Photoshop提供的图案或自定义的图案进行绘画。“图案图章工具”选项栏如图7-15所示，在该选项栏中用户可以设置“图案”、“对齐”和“印象派效果”等属性。




图7-15 “图案图章工具”选项栏

图案：单击该图案右侧的三角按钮，可打开“图案拾色器”，可以选择更多图案，如图7-16所示。单击其右上角的“菜单”按钮，通过打开的菜单，可添加更多的图案，如图7-17所示。

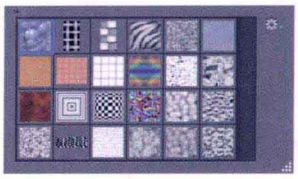


图7-16 图案拾色器

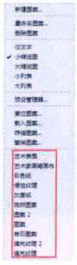


图7-17 图案拾色器菜单

对齐：勾选该复选框，可以保持填充图案与原始起点的连续性。即使多次单击鼠标，也可以连接填充，如图7-18所示。取消勾选该复选框，每次单击鼠标都将重新开始填充图案，如图7-19所示。

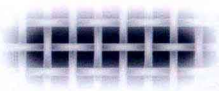


图7-18 对齐填充效果

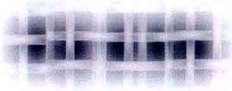


图7-19 未对齐填充效果

印象派效果：勾选该复选框，可以为填充图案添加模糊，模拟出印象派效果，如图7-20所示。取消勾选该复选框，绘制出的图案将清晰可见，如图7-21所示。



图7-20 填充效果

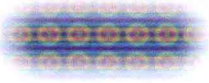


图7-21 填充效果

## 应用案例 自定义图案绘制图像

源文件：源文件\第7章\7-2-2.psd　视频：视频\第7章\自定义图案绘制图像.swf

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第7章\72201.jpg”，如图7-22所示。单击工具箱中的“魔棒工具”，在图像中创建选区，如图7-23所示。



图7-22 打开素材图像



图7-23 创建选区




图7-24 “图层”面板

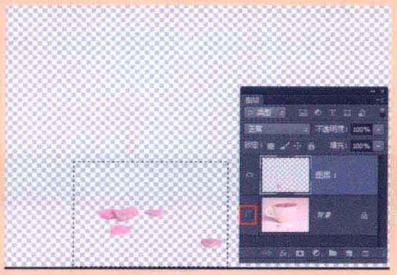


图7-25 创建选区

**STEP 02** 按快捷键【Ctrl+J】复制选区内容，得到“图层1”，如图7-24所示。隐藏“背景”图层，并使用“矩形选框工具”在绘图区域创建选区，如图7-25所示。

**STEP 03** 执行“编辑→定义图案”命令，在弹出的“图案名称”对话框中为图案命名，如图7-26所示。按快捷键【Ctrl+D】取消选区，隐藏“图层1”，显示“背景”图层，效果如图7-27所示。

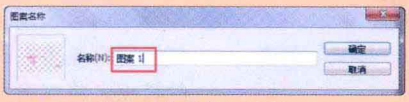



图7-26 “图案名称”对话框



图7-27 图像效果

*Tips*

在创建自定义图案选区时，只能创建矩形规则选区，而且也不能对选区进行羽化操作，否则将不能创建自定义图案。

STEP 04 单击工具箱中的“图案图章工具”按钮，从选项栏的“图案拾色器”中选择刚刚创建的自定义图案，如图7-28所示。随机调整画笔大小，在图像中从不同的方向进行涂抹，效果如图7-29所示。

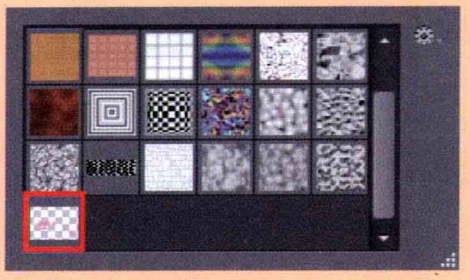


图7-28 “图案”拾色器



图7-29 图像效果

*Tips* 为什么创建自定义图案后不能在图像中绘制图案?

当使用“魔棒工具”创建选区并且复制内容后，创建的“图层 1”成为当前图层。而创建自定义图案后，隐藏了该图层，在隐藏图层中不能进行任何绘图操作。此时，需要单击“背景”图层，使“背景”图层成为当前图层，即可在图像中绘制图案（关于更多“图层”方面的内容，将在第 9 章中为读者讲解）。

# 7.3 修复图像

Photoshop提供了多个用于处理图像的修复工具，包括“污点修复画笔工具”、“修复画笔工具”、“修补工具”、和“红眼工具”，使用这些工具可以快速修复图像中的污点和瑕疵。

在Photoshop CS6中新增了“内容感知移动工具”，使用该工具可将图像中的对象从原来位置移动到其他地方，并且对象原来的位置会自动与背景融合。

## 7.3.1 污点修复画笔工具

“污点修复画笔工具”可以快速去除图像上的污点、划痕和其他不理想的部分。它可以使用图像或图案中的样本像素进行绘画，并将样本像素的纹理、光照、透明度和阴影与所修复的像素相匹配，还可以自动从所修饰区域的周围取样。“污点修复画笔工具”选项栏如图7-30所示。




图7-30 “污点修复画笔工具”选项栏

- 模式：用来设置修复图像时使用的混合模式。除“正常”、“正片叠底”和“滤色”等模式外，该工具还包含一个“替换”模式，如图7-31所示。选择“替换”模式时，可以保留画笔描边的边缘处的杂色、胶片颗粒和纹理。

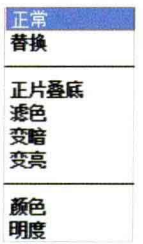



图7-31 “模式”列表

- 类型：用来设置修复的方法。
  - 勾选“近似匹配”选项时，可以使用选区边缘周围的像素来查找要用作选定区域修补的图像区域。
  - 勾选“创建纹理”选项时，可以使用选区中的所有像素创建一个用于修复该区域的纹理，如果纹理不起作用，可尝试再次拖过区域。
  - 勾选“内容识别”选项时，当对图像的某一区域进行覆盖填充时，由软件自动分析周围图像的特点，将图像进行拼接组合后填充在该区域

并进行融合，从而达到快速无缝的拼接效果，如图7-32所示。

- 对所有图层取样：如果当前文档中包含多个图层，勾选“对所有图层取样”选项后，可以从所有可见图层中对数据进行取样；取消勾选，则只从当前图层中取样。

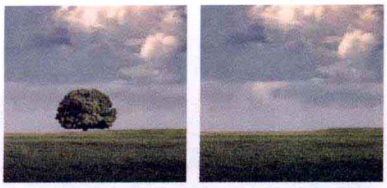


图7-32 使用“内容识别”功能去除照片中的大树

**应用案例**

**使用“污点修复画笔工具”去除脸部黑点**

**源文件：光盘\源文件\第7章\7-3-1.psd**

**视　频：光盘\视　频\第7章\使用“污点修复画笔工具”去除脸部黑点.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第7章\73101.jpg”，如图7-33所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图7-34所示。

STEP 02 单击工具箱中的“污点修复画笔工具”按钮，选择合适的软笔刷，在图像中人物脖子上的黑点上单击去除污点，如图7-35所示。使用相同的方法去除其他污点，效果如图7-36所示。

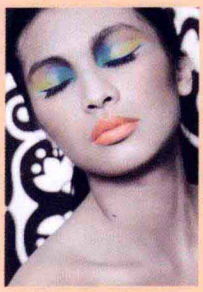


图7-33 打开图像




图7-34 “图层”面板



图7-35 单击去除污点



图7-36 图像效果

## 7.3.2 修复画笔工具

“修复画笔工具”与“仿制图章工具”一样，也可以利用图像或图案中的样本像素来绘画。但该工具可以从被修饰区域的周围取样，使用图像或图案中的样本像素进行绘画，并将样本的纹理、光照、透明度和阴影等与所修复的像素匹配，从而去除照片中的污点和划痕，修复后的效果不会产生人工修复的痕迹。“修复画笔工具”选项栏如图7-37所示。




图7-37 “修复画笔工具”选项栏

- 源：可选择用于修复像素的源。选择“取样”，可以从图像的像素上取样；选择“图案”，可以在其下拉列表中选择一个图案作为取样，如图7-38所示。
- 对齐：勾选该选项，会对像素进行连续取样，在修复过程中，取样点随修复位置的移动而变化；取消勾选，则在修复过程中始终以一个取样点为起始点。
- 样本：用来设置从指定的图层中进行数据取样。如果要从当前图层及其下方的可见图层中取样，可以选择“当前和下方图层”；如果仅从当前图层中取样，可以选择“当前图层”；如果要从所有可见图层中取样，可以选择“所有图层”，如图7-39所示。

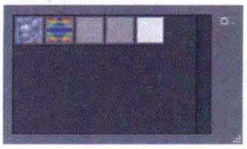


图7-38 图案拾色器

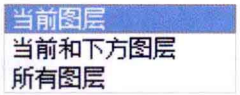



图7-39 “样本”下拉列表

*Tips*

“修复画笔工具”选项栏中的其他选项与“仿制图章工具”选项栏中的选项用法相同，在这里就不再做过多讲解。

**应用案例**

## 使用“修复画笔工具”去除皮肤黑痣

**源文件：光盘\源文件\第7章\7-3-2.psd**
**视　频：光盘\视　频\第7章\使用“修复画笔工具”去除皮肤黑痣.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第7章\73201.jpg”，如图7-40所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图7-41所示。

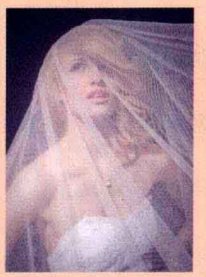
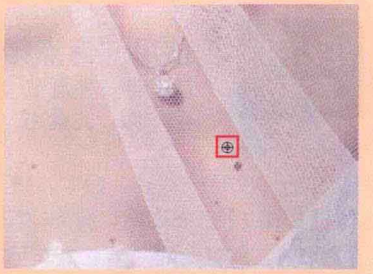
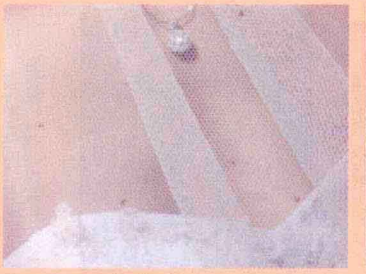

图7-40 素材图像

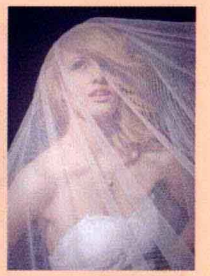

图7-41 “图层”面板


图7-42 单击取样

**STEP 02** 单击工具箱中的“修复画笔工具”按钮，选择合适的软笔刷，按住【Alt】键在人物皮肤黑痣附近单击取样，如图7-42所示。

**STEP 03** 在附近的黑痣上单击去除污点，效果如图7-43所示。使用相同的方法，去除皮肤其他地方的黑痣，如图7-44所示。


图7-43 图像效果


图7-44 图像效果

## 7.3.3 修补工具

“修补工具”可以用其他区域或图案中的像素来修复选中的区域。与“修复画笔工具”一样，“修补工具”会将样本像素的纹理、光照和阴影与源像素进行匹配。但“修补工具”需要选区来定位修补范围，这是它的特别之处。“修补工具”选项栏如图7-45所示。



图7-45 “修补工具”选项栏

- 选区创建方式：用来设置选区范围，此处每个按钮与“矩形工具”创建选区的用法一致，此处就不再赘述。
- 修补：用来设置修补的方式，该下拉列表中包括两个选项，如图7-46所示。

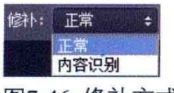


图7-46 修补方式

- 选择“正常”选项时，将显示“源”、“目标”和“透明”选项。

勾选“源”选项，将选区拖动到要修补的区域，放开鼠标后，该区域的图像会修补原来的选项。

勾选“目标”选项，将选区拖动到其他区域时，可以将原区域内的图像复制到该区域。

勾选“透明”复选框，可以使修补的图像与原图像产生透明的叠加效果。

- 选择“内容识别”选项时，将显示“适应”和

“对所有图层取样”选项。

适应：该选项用来设置图像的融合程度。在该下拉列表中包括5个选项，如图7-47所示。选择不同的选项，得到的最终效果也将存在不同的差异。

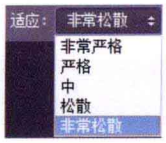


图7-47 适应方式

对所有图层取样：勾选该复选框，将修改所有图层。

使用图案：在画布中创建选区后，修补方式设置为“正常”，“使用图像”按钮才被激活。在图案下拉菜单中选择一个图案后，单击该按钮，可以使用图案修补选区内的图像。

**Photoshop CS6新增功能：“内容识别”修补方式**

在Photoshop CS6中，“修补工具”的修补方式增加了“内容识别”，使用此种方式修补图像时，可以控制“源”与“修补对象”的融合程度。

**应用案例**

## 使用“修补工具”去除人物脸部细纹

**源文件：光盘\源文件\第7章\7-3-3.psd**
**视　频：光盘\视　频\第7章\使用“修补工具”去除脸部细纹.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第7章\73301.jpg”，如图7-48所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图7-49所示。

STEP 02 单击工具箱中的“修补工具”按钮，在图像中人物眼角的细纹部分创建选区，如图7-50所示。当光标出现黑色箭头时，拖动选区到附近没有细纹的部分，如图7-51所示。


图7-48 打开素材图像



图7-49 “图层”面板


图7-50 创建选区

STEP 03 松开鼠标并按快捷键【Ctrl+D】取消选区，图像效果如图7-52所示。使用相同的方法，修补其他有细纹的部分，效果如图7-53所示。

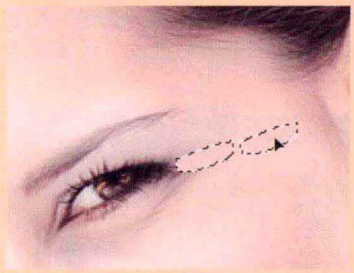

图7-51 移动选区


图7-52 图像效果


图7-53 图像效果

## 7.3.4 内容感知移动工具

new

使用“内容感知移动工具”可以将图像中的对象移动到图像的其他位置，并且在对象原来的位置自

动填充附近的图像。单击“工具箱”中的“内容感知移动工具”按钮，其选项栏如图7-54所示。




图7-54 “内容感知移动工具”选项栏

- 模式：用来设置选区内对象的移动方式，在该下拉列表中包括“移动”和“扩展”两个选项。
- 选择“移动”选项时，选区内的对象将移动到鼠标指定的位置，对象原来的位置将自动填充附近的图像，如图7-55所示。

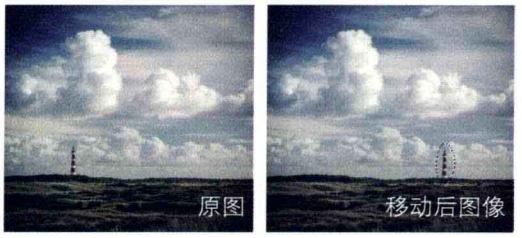



图7-55 效果对比

- 选择“扩展”选项时，选区内的对象将移动到鼠标指定的位置，而原来位置上的对象不会发生变化，如图7-56所示。
- 适应：该下拉列表中包括5个选项，如图7-57所示。选择的选项要求越高，对象与背景融合得越自然。



图7-56 扩展选区




图7-57 “适应”下拉列表

**Photoshop CS6新增功能：内容感知移动工具**

使用“内容感知移动工具”可以将图像中的部分内容移动到其他位置，在更改图像的构图时将会避免很多不必要的麻烦。

**应用案例**

## 使用“内容感知移动工具”更改人物位置

**源文件：光盘\源文件\第7章\7-3-4.psd**
**视　频：光盘\视　频\第7章\使用“内容感知移动工具”更改人物位置.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第7章\73401.jpg”，如图7-58所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图7-59所示。

STEP 02 单击工具箱中的“内容感知移动工具”按钮，在图像中人物的周围单击并拖动鼠标创建选区，如图7-60所示。单击并拖动选区内的对象到图像的中间部位并按快捷键【Ctrl+D】取消选区，效果如图7-61所示。



图7-58 打开素材图像




图7-59 “图层”面板



图7-60 创建选区

STEP 03 使用“仿制图章工具”修复人物原来位置不自然的部位，效果如图7-62所示。使用相同的方法，修

复人物与背景不自然的部位，效果如图7-63所示。


图7-61 移动选区


图7-62 图像效果


图7-63 图像效果

## 7.3.5 红眼工具

在光线较暗的环境下，使用数码相机拍摄人物会出现红眼现象，这是由于闪光灯闪光时使人眼的瞳孔瞬时放大，视网膜上的血管被反射到底片上，从而产生红眼现象。可以通过Photoshop等专业图像处理软件来去除红眼。

Photoshop CS6中的“红眼工具”简单到只需在眼睛上单击一次即可修正红眼，使用该工具时还可以调整瞳孔大小和暗部数量。单击工具箱中的“红眼工具”按钮，其选项栏如图7-64所示。

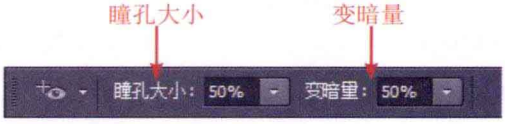


图7-64 “红眼工具”选项栏

- 瞳孔大小：用来设置瞳孔的大小。数值越大，修复的范围就越大。
- 变暗量：用来设置变暗程度。数值越大，修复的颜色效果越深。

**应用案例** **使用“红眼工具”修复红眼**

**源文件：源文件\第7章\7-3-5.psd　视频：视频\第7章\使用“红眼工具”修复红眼.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开图像“光盘\素材\第7章\73501.jpg”，如图7-65所示，按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图7-66所示。


图7-65 打开素材图像



图7-66 “图层”面板


图7-67 图像效果


图7-68 图像效果

STEP 02 在选项栏中设置“瞳孔大小”的值为50%，“变暗量”的值为10%。在人物眼睛上单击，即可去除人物的红眼，如图7-67所示。使用相同的方法将另外一只眼睛的红眼去除，完成后的效果如图7-68所示。

## 7.3.6 历史记录画笔工具

“历史记录画笔工具”可以将图像还原到编辑过程中的某一步骤状态，或者将部分图像恢复为原样。不同于其他画笔工具的是，该工具的使用需要结合“历史记录”面板。

单击工具箱中的“历史记录画笔工具”按钮，其选项栏如图7-69所示。该工具选项栏中的各参数与其他画笔工具使用方法一致，此处就不再赘述。




图7-69 “历史记录画笔工具”选项栏

**应用案例** **使用“历史记录画笔工具”实现面部磨皮**

**源文件：光盘\源文件\第7章\7-3-6.psd**

**视　频：光盘\视　频\第7章\使用“历史记录画笔工具”实现面部磨皮.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开图像“光盘\素材\第7章\73601.jpg”，如图7-70所示，按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图7-71所示。



图7-70 打开素材图像




图7-71 “图层”面板

STEP 02 单击工具箱中的“模糊工具”按钮，在图像中进行涂抹，效果如图7-72所示。单击工具箱中的“历史记录画笔工具”按钮，执行“窗口→历史记录”命令，打开“历史记录”面板，在“通过拷贝的图层”历史记录前单击将其指定为绘画源，如图7-73所示。

STEP 03 设置合适的画笔大小，在图像中的眼睛、眉毛、嘴巴位置进行涂抹，恢复到图像的初始状态，如图7-74所示。

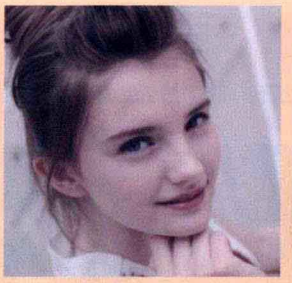


图7-72 图像效果




图7-73 “历史记录”面板



图7-74 图像效果

## 7.3.7 历史记录艺术画笔工具

“历史记录艺术画笔工具”使用指定的历史记录或快照中的源数据，以风格化描边进行绘画。通过使用不同的绘画样式、大小和容差选项，可以用不同的色彩和艺术风格模拟绘画的纹理。

单击工具箱中的“历史记录艺术画笔工具”按钮，其选项栏如图7-75所示。




图7-75 “历史记录艺术画笔工具”选项栏

- 样式：用来设置绘画描边的形状。在该下拉列表中包括10个选项可供选择，如图7-76所示。
- 区域：用来设置绘画描边所覆盖的区域。该值越高，覆盖的区域越大，描边的数量也越多。

容差：用来限定可应用绘画描边的区域。低容差可用于在图像中的任何地方绘制无数条描边，高容差会将绘画描边限定在与源状态或快照中的颜色明显不同的区域。

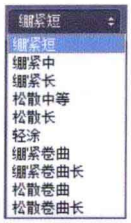



图7-76 “样式”下拉列表

**应用案例**

## 使用“历史记录艺术画笔工具”制作图像

源文件：光盘\源文件\第7章\7-3-7.psd
视　频：光盘\视　频\第7章\使用“历史记录艺术画笔工具”制作艺术图像.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开图像“光盘\素材\第7章\73701.jpg”，如图7-77所示，单击“图层”面板上的“创建新图层”按钮，新建“图层1”，如图7-78所示。

STEP 02 设置“前景色”为黑色，按快捷键【Alt+Delete】为“图层1”填充黑色，如图7-79所示。执行“窗口→历史记录”命令，打开“历史记录”面板，确认历史记录源为原始图像，如图7-80所示。



图7-77 打开素材图像



图7-78 新建图层



图7-79 填充图层




图7-80 “历史记录”面板

STEP 03 单击工具箱中的“历史记录艺术画笔工具”按钮，在图像上进行涂抹，可以将背景显示出来，如图7-81所示。反复在图像上涂抹，效果如图7-82所示。

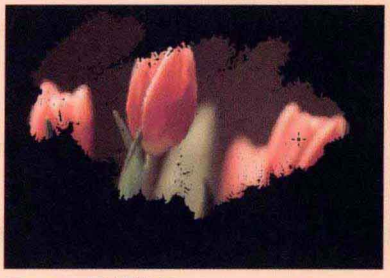


图7-81 图像效果



图7-82 图像效果

*Tips*

所设置的画笔笔触大小将决定涂抹出来的图像的清晰度。在这里设置的是一个小直径的画笔笔触，读者也可以尝试使用较大直径的画笔笔触进行涂抹，来比较一下效果。

# 7.4 修饰图像

修饰图像还可以通过使用模糊、锐化或涂抹工具，这些工具对于图像的局部细节修饰特别方便，只需在图像中单击拖动鼠标即可。

## 7.4.1 模糊工具

“模糊工具”可以柔化图像的边缘，减少图像的细节。它经常被用于修正扫描图像，因为扫描图

像中很容易出现一些杂点或折痕，如果使用“模糊工具”稍加修饰，就可以使杂点与周围像素融合在一起，看上去比较平顺。

单击工具箱中的“模糊工具”按钮，其选项栏如图7-83所示。“模糊工具”的操作非常简单，只需要在有杂点或折痕的地方单击涂抹即可。




图7-83 “模糊工具”选项栏

- 画笔：用来设置画笔的大小和形状，模糊区域的大小取决于画笔的大小。
- 模式：用来设置工具的混合模式。
- 强度：用来设置工具的强度。

## 7.4.2 锐化工具

“锐化工具”可以增强图像中相邻像素之间的对比，提高图像的清晰度。单击工具箱中的“锐化工具”按钮，其选项栏如图7-84所示。“锐化工具”的操作非常简单，只需要在图像模糊的地方单击涂抹即可。




图7-84 “锐化工具”选项栏

- 保护细节：勾选该复选框，可以在锐化的过程中更好地保护图像的细节。

*Tips* 如何在“模糊工具”与“锐化工具”之间进行快速转换？

使用“模糊工具”时，按住【Alt】键可以临时切换到“锐化工具”的使用状态，松开【Alt】键则回到“模糊工具”的使用状态。“锐化工具”临时转换为“模糊工具”也是同样的方法。

## 7.4.3 涂抹工具

“涂抹工具”可以拾取鼠标单击点的颜色，并沿拖移的方向展开这种颜色，模拟出类似于手指拖过湿油漆时的效果。

单击工具箱中的“涂抹工具”按钮，其选项栏如图7-85所示。“涂抹工具”的操作非常简单，在图像中需要处理的地方单击涂抹即可。




图7-85 “涂抹工具”选项栏

- 手指绘画：勾选该复选框，可以在涂抹时添加前景色；取消勾选，则使用每个描边起点处光标所在位置的颜色进行涂抹。

**应用案例** **使用“修饰工具”对图像进行修饰**

**源文件：源文件\第7章\7-4-3.psd 视频：视频\第7章\修饰工具对图像进行修饰.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第7章\74301.jpg”，如图7-86所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图7-87所示。

STEP 02 单击工具箱中的“模糊工具”按钮，在图像中右侧的花朵部分进行涂抹，效果如图7-88所示。单击工具箱中的“锐化工具”按钮，在图像中人物脸部和头发部分多次单击进行锐化，效果如图7-89所示。


图7-86 打开图像



图7-87 “图层”面板


图7-88 图像效果

STEP 03 单击工具箱中的“涂抹工具”按钮，在选项栏中进行相应的设置并设置“前景色”为RGB（247、136、145），在图像左侧的花朵部分单击两次，效果如图7-90所示。

STEP 04 使用“模糊工具”和“锐化工具”对人物服装部分进行细微的涂抹，图像最终效果如图7-91所示。

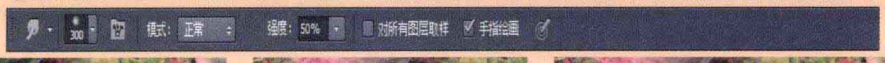




图7-89 图像效果


图7-90 图像效果


图7-91 图像效果

*Tips*

“模糊工具”和“锐化工具”适合处理小范围内的图像细节。要适当使用这两种工具，反复使用“模糊工具”进行涂抹，图像会模糊不清；反复使用“锐化工具”进行涂抹，则会造成图像失真。

# 7.5 润色图像

“减淡工具”、“加深工具”和“海绵工具”用于润饰图像，利用这些工具可以改善图像色调、色彩的饱和度，使图像看起来更加平衡饱满。

## 7.5.1 减淡工具

“减淡工具”是色调工具，使用该工具可以改变图像特定区域的曝光度，使图像变亮。单击工具箱中的“减淡工具”按钮，其选项栏如图7-92所示。“减淡工具”的操作非常简单，在图像中需要处理的地方单击涂抹即可。



图7-92 “减淡工具”选项栏

- 范围：可以选择不同的色调进行修改，在该下拉列表中包括“阴影”、“中间调”和“高光”3个选项。
- 选择“阴影”，可处理图像的暗色调。
- 选择“中间调”，可处理图像的中间调，即灰色的中间范围色调。
- 选择“高光”，可处理图像的亮部色调。
- 曝光度：为“减淡工具”指定曝光。该值越高，效果越明显。
- 喷枪：单击该按钮，可为画笔开启喷枪功能。
- 保护色调：勾选该复选框，可以保护图像的色调不受影响。

## 7.5.2 加深工具

“加深工具”与“减淡工具”一样是色调工具，使用该工具可以改变图像特定区域的曝光度，使图像变暗。

单击工具箱中的“加深工具”按钮，其选项栏如图7-93所示，其中选项与“减淡工具”的使用方法一致，这里就不再赘述。“加深工具”的操作非常简单，在图像中需要处理的地方单击涂抹即可。




图7-93 “加深工具”选项栏

*Tips*

“减淡工具”和“加深工具”的功能与“亮度/对比度”命令中的“亮度”功能基本相同，不同的是“亮度/对比度”命令是对整个图像的亮度进行控制，而“减淡工具”和“加深工具”可根据用户的需要对图像的指定区域进行亮度控制。（关于“亮度/对比度”命令的使用将在第12章中详细讲解）

## 7.5.3 海绵工具

使用“海绵工具”能够非常精确地增加或减少图像的饱和度。在灰度模式图像中，“海绵工具”通过远离灰阶或靠近中间灰色来增加或降低对比度。

单击工具箱中的“海绵工具”按钮，其选项栏如图7-94所示。“海绵工具”的操作非常简单，在图像中需要处理的地方单击涂抹即可。




图7-94 “海绵工具”选项栏

- 模式：可选择更改色彩的方式，在该下拉列表中包括“降低饱和度”和“饱和度”两个选项。
- 选择“降低饱和度”，可降低图像的饱和度。
- 选择“饱和度”，可增加图像的饱和度。
- 流量：可以为“海绵工具”指定流量。该值越高，工具的强度越大，效果越明显。
- 自然饱和度：勾选该复选框，可以在增加饱和度时，防止颜色过度饱和而出现溢色。

**应用案例**

### 对图像进行润色

**源文件：光盘\源文件\第7章\7-5-3.psd　视频：光盘\视频\第7章\对图像进行润色.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第7章\75301.jpg”，如图7-95所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图7-96所示。

STEP 02 单击工具箱中的“减淡工具”按钮，在图像的中间部分进行涂抹，效果如图7-97所示。单击工具箱中的“加深工具”按钮，在图像的边缘部分进行涂抹，效果如图7-98所示。



图7-95 打开图像




图7-96 “图层”面板



图7-97 图像效果

STEP 03 单击“工具箱”中的“海绵工具”按钮，在选项栏中选择“饱和”模式，在图像中人物身上的树叶部分进行涂抹，效果如图7-99所示。

STEP 04 使用“减淡工具”和“加深工具”对人物部分进行细微的涂抹，最终效果如图7-100所示。

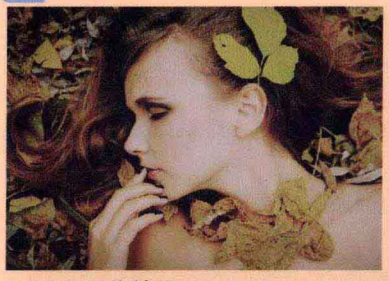


图7-98 图像效果

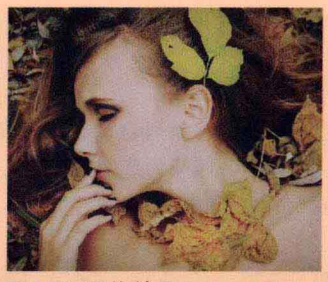


图7-99 图像效果



图7-100 图像效果

# 7.6 擦除图像

擦除图像是在图像处理的过程中必不可少的步骤，Photoshop CS6中提供了3种类型的擦除工具，分别是“橡皮擦工具”、“背景橡皮擦工具”和“魔术橡皮擦工具”。

## 7.6.1 橡皮擦工具

“橡皮擦工具”用于擦除图像颜色，如果在“背景”图层或锁定了透明区域的图像中使用该工具，被擦除的部分会显示为背景色；处理其他图层时，可擦除涂抹区域的任何像素。

单击工具箱中的“橡皮擦工具”按钮，其选项栏如图7-101所示。




图7-101 “橡皮擦工具”选项栏

- 模式：用来设置橡皮擦的种类，在该下拉列表中包括“画笔”、“铅笔”和“块”3个选项。
  - 选择“画笔”选项，可创建柔边擦除效果。
  - 选择“铅笔”选项，可创建硬边擦除效果。
  - 选择“块”选项，擦除的效果为块状。
- 不透明度：用来设置工具的擦除强度。不透明度为100%时可以完全擦除像素，较低的不透明度将擦除部分像素。将“模式”设置为“块”选项时，不能使用不透明度选项。
- 流量：用来控制工具的涂抹速度。
- 抹到历史记录：勾选该复选框，在“历史记录”面板中选择一个状态或快照，在擦除时可

以将图像恢复为指定状态。

**应用案例**

### 巧妙运用“橡皮擦工具”擦除图像中的文字

源文件：光盘\源文件\第7章\7-6-1.psd
视　频：光盘\视　频\第7章\巧妙运用“橡皮擦工具”擦除图像中的文字.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第7章\76101.jpg”，如图7-102所示。

STEP 02 设置“背景色”为RGB（252、251、231），单击工具箱中的“橡皮擦工具”按钮，在图像中的文字部分进行涂抹，效果如图7-103所示。



图7-102 打开素材图像


图7-103 图像效果

## 7.6.2 背景橡皮擦工具

“背景橡皮擦工具”是一种智能橡皮擦，它具有自动识别对象边缘的功能，可采集画笔中心的色样，并删除在画笔内出现的这种颜色，使擦除区域成为透明区域。

单击工具箱中的“背景橡皮擦工具”按钮，其选项栏如图7-104所示。



图7-104 “背景橡皮擦工具”选项栏

- 取样：用来设置取样方式。
  - 按下“取样：连续”按钮后，在拖动鼠标时可连续对颜色取样，如果光标中心的十字线碰触到需要保留的对象，也会将其擦除。
  - 按下“取样：一次”按钮后，只擦除包含第一次单击点颜色的区域。
  - 按下“取样：背景色板”按钮后，只擦除包含背景色的区域。
- 限制：用来设置擦除时的限制模式。在该下拉列表中包括“不连续”、“连续”和“查找边缘”3个选项。
  - 选择“不连续”选项，可擦除出现在光标下任何位置的样本颜色。
  - 选择“连续”选项，只擦除包含样本颜色并且互相连接的区域。
  - 选择“查找边缘”选项，可擦除包含样本颜色的连接区域，同时更好地保留形状边缘的锐化程度。
- 容差：用来设置颜色的容差范围。数值越大，能够被擦除的颜色范围就越大；数值越小，则只能擦除与样本颜色非常相似的颜色范围。
- 保护前景色：勾选该复选框，可以防止擦除与当前工具箱中前景色相匹配的颜色。也就是说，如果图像中的颜色与工具箱中的前景色相同，那么擦除时这种颜色将受保护，不会被擦除。

**应用案例**

### 使用“背景橡皮擦工具”擦除图像背景

源文件：光盘\源文件\第7章\7-6-2.psd
视　频：光盘\视　频\第7章\使用“背景橡皮擦工具”擦除图像背景.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第7章\76201.jpg”，如图7-105所示。

STEP 02 单击工具箱中的“背景橡皮擦工具”按钮，在选项栏中设置“容差”值为30，将光标放置在花朵周围单击并拖动鼠标即可擦除背景，如图7-106所示。


图7-105 打开素材图像


图7-106 图像效果

STEP 03 继续沿着花朵的周围将背景擦除，效果如图7-107所示。单击工具箱中的“橡皮擦工具”按钮，将图像中的背景完全擦除，如图7-108所示。


图7-107 图像效果


图7-108 图像效果

*Tips*

为了避免误擦到需要保留的区域，在使用“背景橡皮擦工具”操作时，尽量不要让光标的十字线碰到需要保留的区域。擦除过程中适当调整笔触的大小和硬度，可以达到更好的擦除效果。

当花朵完全与周围的背景隔离后，用户可以使用“橡皮擦工具”快速擦除剩下的部分，在擦除图像时可灵活使用多个工具，不必局限于一种。

## 7.6.3 橡皮擦工具

“魔术橡皮擦工具”可以用来擦除图像中的颜色，但该工具有其独特之处，使用它可以擦除一定容差值内的相邻颜色。擦除颜色后不会以背景色来取代擦除颜色，而是变成透明图层。“魔术橡皮擦工具”的作用相当于“魔棒工具”再加上“背景橡皮擦工具”的功能。

单击工具箱中的“魔术橡皮擦工具”按钮，其选项栏如图7-109所示。



图7-109 “魔术橡皮擦工具”选项栏

- 容差：用来设置可擦除的颜色范围。低容差会擦除颜色值范围内与单击点非常相似的像素，高容差可擦除范围更广的像素。
- 消除锯齿：勾选该复选框，可以使擦除区域的边缘变得平滑。
- 连续：勾选该复选框，只擦除与单击点邻近的像素；取消勾选时，可擦除图像中所有相似的像素。
- 对所有图层取样：可对所有可见图层中的组合数据来采集抹除色样。
- 不透明度：用来设置擦除强度。不透明度为100%时将完全擦除像素，较低的不透明度可擦除部分像素。

**应用案例**

**使用“魔术橡皮擦工具”擦除图像背景**

源文件：光盘\源文件\第7章\7-6-3.psd

视　频：光盘\视　频\第7章\使用“魔术橡皮擦工具”擦除图像背景.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第7章\76301.jpg”，如图7-110所示。单击工具箱中的“魔术橡皮擦工具”按钮，将光标放置在花朵周围的背景上，如图7-111所示。


图7-110 打开素材图像


图7-111 鼠标放置位置


图7-112 图像效果


图7-113 图像效果

STEP 02 单击鼠标即可将与其相似的颜色范围擦除，如图7-112所示。使用相同的方法，在选项栏中设置不同的“容差”值，并在图像中不同的位置单击，效果如图7-113所示。

## 7.7 使用“渐隐”

“渐隐”命令可更改任何滤镜、绘画工具、橡皮擦工具或颜色调整命令。执行“编辑→渐隐”命令，弹出“渐隐”对话框，如图7-114所示。

对话框中的“模式”是绘画和编辑工具选项中的混合模式的子集（“背后”模式和“清除”模式除外）。应用“渐隐”命令类似于在一个单独的图层上应用滤镜效果，然后再调整图层的不透明度和混合模式。

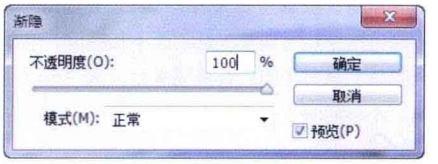


图7-114 渐隐对话框

应用案例

### 使用“渐隐”实现逼真皮肤修图

源文件：光盘\源文件\第7章\7-7-1.psd 视频：光盘\视频\第7章\渐隐实现逼真皮肤修图.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第7章\7701.jpg”，如图7-115所示。单击“污点修复画笔工具”按钮，在人物面部明显的瑕疵上单击，将其修复，效果如图7-116所示。


图7-115 打开图像


图7-116 修复面部皮肤





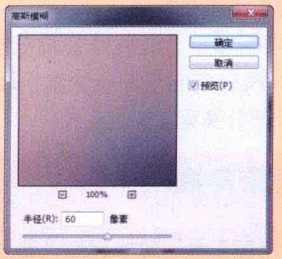


图7-117 复制图层 图7-118 模糊滤镜



STEP 02 拖动“背景”图层到“新建图层”按钮上，新建一个“背景 副本”图层，如图7-117所示。执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，设置模糊半径为60，效果如图7-118所示。

STEP 03 执行“编辑→渐隐高斯模糊”命令，设置不透明度为70%，模式为“滤色”，单击“确定”按钮，效果如图7-119所示。

STEP 04 单击“图层”面板下部的“添加图层蒙版”按钮，为“背景副本”图层添加图层蒙版，如图7-120所示。

STEP 05 设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”，设置“不透明度”为40%，“流量”为50%，在蒙版上人物皮肤以外的位置涂抹，完成效果如图7-121所示。

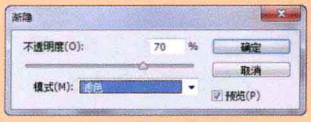


图7-119 设置渐隐参数


图像效果


图7-120 添加图层蒙版


图7-121 图像效果

## 7.8 专家支招

在使用Photoshop处理图像时，多数情况下都是结合使用多种工具来处理图像，这样可以充分发挥每个工具的优势，也可以使处理的图像效果更加完美。

### 7.8.1 结合“创建选区工具”使用“修补工具”

“修补工具”不仅可以修补图像，其自身还可以创建选区，只是需要用户手动创建。当要对图像的特定部分或是规则区域进行修补时，可以使用“选框工具”、“魔棒工具”或“套索工具”创建选区，然后使用“修补工具”拖动选区内的图像进行修补。

## 7.9 总结扩展

修饰与润色工具大多应用于图像的后期处理中，修饰工具主要包括“仿制图章工具”、“污点修复画笔工具”、“修复画笔工具”、“修补工具”和“红眼工具”等，使用这些工具可以快速修复图像中的污点和瑕疵。润色工具主要包括“模糊工具”、“锐化工具”、“涂抹工具”、“加深工具”、“减淡工具”和“海绵工具”，利用这些工具可以改善图像的细节、色调以及色彩的饱和度，使调整后的图像更加完美无缺。

擦除图像主要通过使用3种类型的擦除工具，分别是“橡皮擦工具”、“背景橡皮擦工具”和“魔术橡皮擦工具”。使用“橡皮擦工具”擦除图像时，被擦除的部分会显示为工具箱中的背景色，而使用“背景橡皮擦工具”和“魔术橡皮擦工具”时，被擦除的部分将变成透明区域。

### 7.9.1 本章小结

本章主要讲述了修饰与润色图像工具的使用，通过本章的学习读者要掌握修饰工具的使用方法以及使用工具时的一些技巧，并能在实际的图像处理中灵活运用。

### 7.9.2 举一反三——使用“修补工具”复制图像

| 源文件： | 光盘\源文件\第7章\7-9-2.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第7章\使用“修补工具”复制图像.swf |
| 难易程度： | ★★☆☆☆ |
| 学习时间： | 15分钟 |



(1)



(2)



(3)



(4)

1. 打开一张素材图像，按快捷键【Ctrl+J】复制背景图层。
2. 使用“修补工具”在人物周围绘制选区。
3. 将修补方式改为“从源修补目标”，将选区内的对象拖动到图像的右侧。
4. 取消选区，使用“仿制图章工具”修补图像融合不自然的部位。

读书笔记

# 第8章　路径与矢量工具

Photoshop提供了一些专门用于创建和编辑矢量图形的工具，在Photoshop中绘制的矢量图形可以在不同分辨率的文件中交换使用，不会受分辨率影响而出现锯齿。矢量工具不仅可以绘制复杂的图形，还可以实现路径与选区之间的转换，在对图像进行一些复杂操作时，如抠图，虽然会比较麻烦，但却可以提高图像处理的精确度。本章针对如何绘制、编辑和输出路径等问题进行详细讲解。

## 本章学习重点



第 180 页
掌握绘制和编辑路径的方法



第 192 页
掌握使用路径抠图的方法




第 189 页
认识路径面板，并能熟练使用各项功能



第 197 页
掌握使用形状工具绘图的技巧

## 8.1 认识路径和锚点

在Photoshop中，路径功能是其矢量设计功能的充分体现。路径是指用户勾绘出来的由一系列点连接起来的线段或曲线，可以沿着这些线段或曲线进行颜色填充或描边，从而绘制出图像。

路径是可以转换为选区或者使用颜色填充和描边的轮廓，它包括有起点和终点的开放式路径，如图8-1所示；没有起点和终点的闭合式路径，如图8-2所示；此外，也可以由多个相对独立的路径组成，每个独立的路径称为子路径，如图8-3所示。

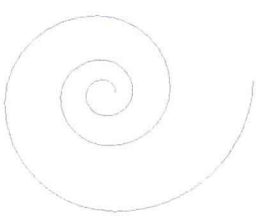


图8-1 开放路径

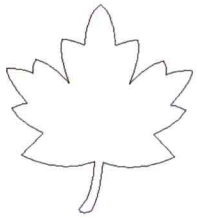


图8-2 闭合路径

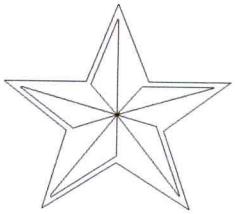


图8-3 多条路径

*Tips*

路径是矢量对象，它不包含像素，因此，没有进行填充或者描边的路径是不会被打印出来的。

路径是由直线路径段或曲线路径段组成的，它们通过锚点连接。锚点分为两种，一种是平滑点，另外一种是角点。连接平滑点可以形成平滑的曲线，如图8-4所示；连接角点形成直线或者转角曲线，如图8-5和8-6所示。曲线路径段上的锚点有方向线，方向线的端点为方向点，它们主要用来调整曲线的形状。

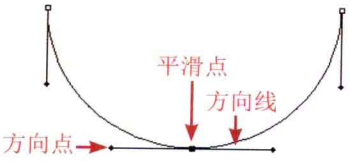
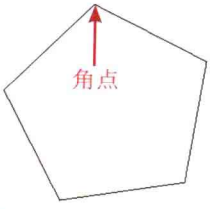



图8-4 平滑的曲线



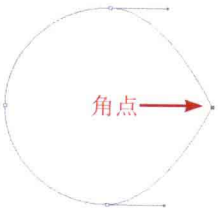




图8-5 角点连接的直线　图8-6 转角曲线

*Tips*

路径事实上是一些矢量式的线条，因此无论图像缩小或放大，都不会影响它的分辨率或平滑度。编辑好的路径可以同时保存在图像中，也可以将它单独输出为文件，然后在其他软件中进行编辑或使用。

# 8.2 绘制自由路径

“钢笔工具”是Photoshop中最为强大的矢量绘图工具，使用“钢笔工具”可以绘制任意开放或封闭的路径或形状。Photoshop CS6对“钢笔工具”进行了一系列的改进，使其绘制出的形状具有更丰富的效果。

## 8.2.1 认识“钢笔工具” new

单击工具箱中的“钢笔工具”按钮，其选项栏如图8-7所示。选择不同的“工具模式”，选项栏中的选项也会发生相应的变换，如图8-8所示为“形状工具模式”选项栏。




图8-7 “钢笔工具”选项栏




图8-8 “形状工具模式”选项栏

- 工具模式：在该下拉列表中包括“形状”、“路径”和“像素”3个选项，“像素”选项只有在使用矢量形状工具时才可以使用。
- 建立类型：单击不同的按钮选项，可以将绘制的路径转换为不同的对象类型。
- 单击“选区”按钮，将弹出“创建选区”对话框，如图8-9所示。在该对话框中可以设置选区的羽化范围及创建方式，选择“新建选区”选项，单击“确定”按钮，可将当前路径完全转换为选区，如图8-10所示。

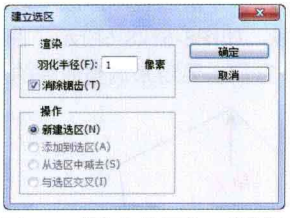



图8-9 “建立选区”对话框




图8-10 路径转换为选区效果

- 单击“蒙版”按钮，可以沿当前路径边缘创建矢量蒙版，如图8-11所示。

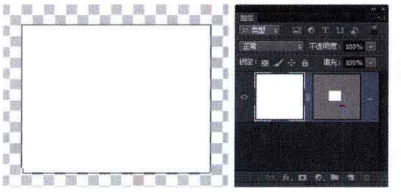


图8-11 创建矢量蒙版

- 单击“形状”按钮，可以沿当前路径创建形状图层并为该图层填充前景色，如图8-12所示。

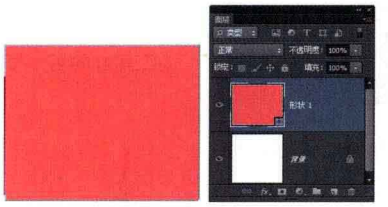


图8-12 创建形状图层

- 对齐与分布：用来设置路径的对齐与分布方式。单击该按钮，可弹出对齐与分布菜单，如图8-13所示。使用“路径选择工具”选择两个或两个以上的路径，选择不同的选项，路径可按不同的方式进行排列分布。

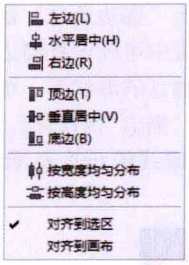
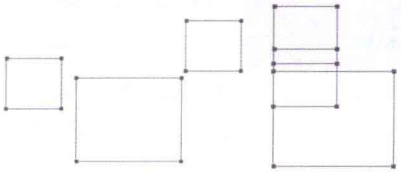



图8-13 对齐与分布菜单

- 选择“左边”选项，选择的路径将以最左边的路径为基准左对齐，如图8-14所示。



原图　　左对齐

图8-14 左对齐

- 选择“水平居中”选项，选择的路径将以所选路径的水平中间点为基准水平居中对齐，如图8-15所示。
- 选择“右边”选项，选择的路径将以最右边的路径为基准右对齐，如图8-16所示。

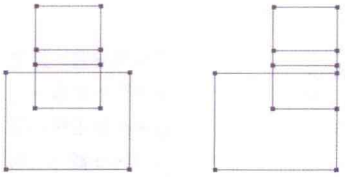


图8-15 水平居中　图8-16 右对齐

- 选择“顶边”选项，选择的路径将以最上方的路径为基准顶对齐，如图8-17所示。

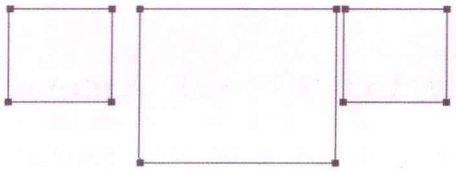


图8-17 顶对齐

- 选择“垂直居中”选项，选择的路径将以所选路径的垂直中间点为基准垂直居中对齐，如图8-18所示。

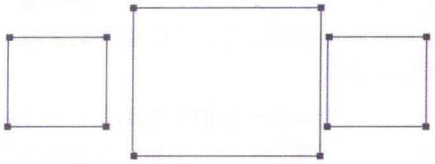


图8-18 垂直居中对齐

- 选择“底边”选项，选择的路径将以最下方的路径为基准底对齐，如图8-19所示。

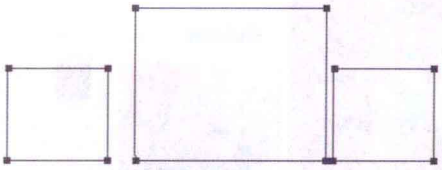


图8-19 底对齐

- 选择“按宽度均匀分布”选项，选择的路径将按照宽度均匀分布，如图8-20所示。使用该选项，必须选择3个以上的路径。
- 选择“按高度均匀分布”选项，选择的路径将按照高度均匀分布，如图8-21所示。使用该选项，必须选择3个以上的路径。

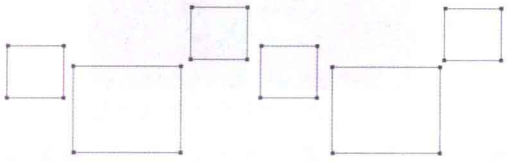


图8-20 按宽度均匀分布　图8-21 按高度均匀分布

- 选择“对齐到选区”选项，选择的路径将相对于自身进行排列分布。
- 选择“对齐到画布”选项，选择的路径将相对于画布进行排列分布。

几何选项：单击该按钮，将弹出“橡皮带”复选框，如图8-22所示。勾选该复选框，在绘制路径时移动光标会显示一个路径状的虚拟线，它显示了该段路径的大致形状，如图8-23所示。




图8-22 “橡皮带”复选框　图8-23 路径虚拟线

自动添加/删除：勾选该复选框，“钢笔工具”将具有添加/删除锚点的功能。当路径处于选中状态时，将“钢笔工具”移至路径锚点的上

方，光标将变成形状，单击可删除锚点；将鼠标移至路径的上方，光标变成形状，单击可添加锚点。

- 填充：用来设置形状的填充类型。单击填充色块，弹出“填充类型”面板，如图8-24所示。单击该面板上的“拾色器”按钮，可打开“拾色器（填充颜色）”对话框，在该对话框中可以选择更多的颜色，如图8-25所示。

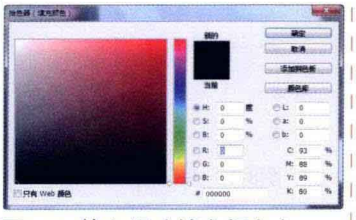



图8-24 填充纯色　图8-25 拾色器（填充颜色）

通过该面板，不仅可以填充纯色，还可以填充渐变和图案，如图8-26所示。



图8-26 填充渐变和图案选项板

- 描边：用来设置形状的描边类型。该选项与“填充”的设置方法一致，既可以是纯色描边，也可以是渐变、图案描边。
- 描边宽度：用来设置形状描边的宽度，数值在0～288之间。
- 描边类型：用来设置形状描边的类型。单击该按钮，弹出“描边选项”面板，如图8-27所示。在该面板中可以设置描边线型以及对齐方式、端点和触点的形状等。单击“更多选项”按钮，弹出“描边”对话框，在该对话框中，还可以设置虚线的长度及间隔等选项，如图8-28所示。



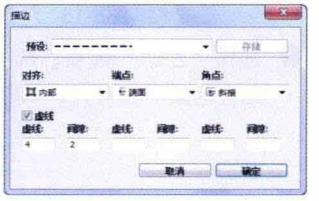



图8-27 “描边选项”面板　图8-28 “描边”对话框

- 形状宽度/形状高度：显示第一条直线的宽度及当前锚点距上一个锚点的高度。
- 形状创建方式：单击该按钮，弹出形状创建方式选项，如图8-29所示。此创建方式与选区的创建方式一致，此处就不再赘述。
- 形状堆叠方式：单击该按钮，弹出形状堆叠方式选项，如图8-30所示。选择不同的选项，可以调整形状的堆叠顺序，调整顺序的所有形状必须在同一个图层中。






图8-29 形状创建方式　图8-30 形状堆叠方式

- 对齐边缘：勾选该复选框，可将矢量形状边缘与像素网格对齐。

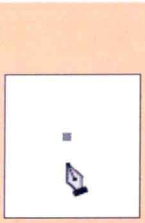
## 应用案例　8.2.2 使用“钢笔工具”绘制直线

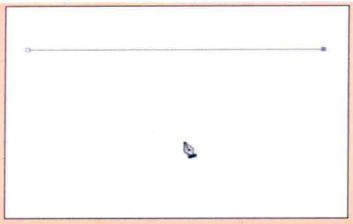
源文件：无　　视频：光盘\视频\第8章\使用“钢笔工具”绘制直线.swf

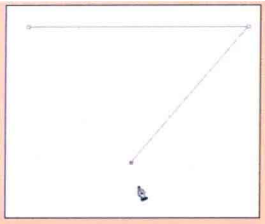
STEP 01 单击工具箱中的“钢笔工具”按钮，在选项栏中设置“工具模式”为“路径”。将光标移至画布中，光标变为形状，单击即可创建一个锚点，如图8-31所示。

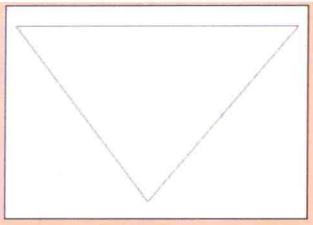
STEP 02 将光标移至下一个位置单击，创建第二个锚点，两个锚点会连接成一条由角点定义的直线路径，如图8-32所示。

STEP 03 使用相同的方法，在其他位置单击创建第二条直线，如图8-33所示。将光标移至第一个锚点的上方，光标变为形状，单击即可闭合路径，如图8-34所示。


图8-31 创建锚点


图8-32 绘制直线


图8-33 绘制直线


图8-34 闭合路径

*Tips*

使用“钢笔工具”绘制直线的方法比较简单，在操作时中只需单击鼠标，不要拖动鼠标，否则将绘制出曲线路径。如果按住【Shift】键的同时使用“钢笔工具”绘制直线路径，可以绘制出水平、垂直或以45°角为增量的直线。

*Tips* 如何创建开放式路径?

如果要结束一段开放式路径的绘制，可以按住【Ctrl】键单击画布的空白处，也可以单击工具箱中的其他工具，或按下【Esc】键也可以结束当前路径的绘制。

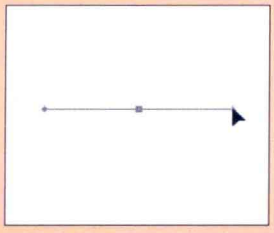
应用案例

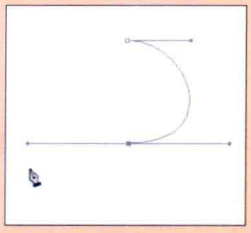
## 8.2.3 使用“钢笔工具”绘制曲线

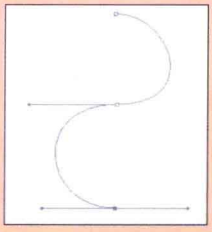
**源文件：无** **视频：光盘\视频\第8章\使用“钢笔工具”绘制曲线.swf**

STEP 01 单击工具箱中的“钢笔工具”按钮，在选项栏中设置“工具模式”为“路径”。将鼠标移至画布中单击并向右拖动鼠标创建一个平滑点，如图8-35所示。

STEP 02 将光标移至下一个位置单击并向左拖动鼠标，创建第二个平滑点，如图8-36所示。使用相同的方法，继续创建平滑点，绘制一段平滑的曲线，如图8-37所示。


图8-35 创建锚点


图8-36 绘制曲线


图8-37 绘制曲线

*Tips*

在使用“钢笔工具”绘制曲线的过程中，拖动方向线控制其方向和长度，进而影响下一个锚点生成路径的走向，绘制出不同效果的曲线。

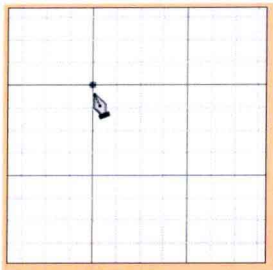
应用案例

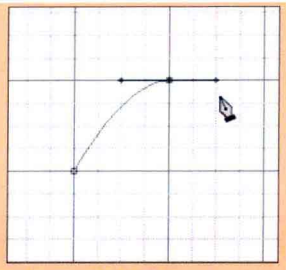
## 8.2.4 使用“钢笔工具”绘制转角曲线

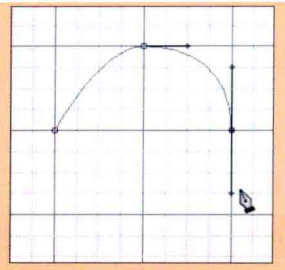
**源文件：无** **视频：光盘\视频\第8章\使用“钢笔工具”绘制转角曲线.swf**

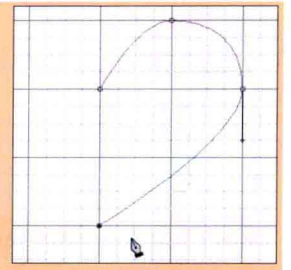
STEP 01 新建一个空白文档，执行“视图→显示→网格”命令显示网格，单击工具箱中的“钢笔工具”按钮，在画布中单击鼠标左键创建一个锚点，如图8-38所示。将光标移至下一个位置，单击并拖动鼠标绘制曲线，如图8-39所示。

STEP 02 将光标移至下一个锚点的位置，单击并拖动鼠标绘制曲线，如图8-40所示。将光标移至下一个锚点的位置，单击但不要拖动鼠标，创建一个角点，如图8-41所示。

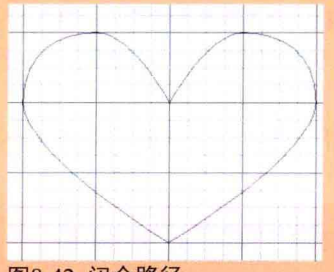

图8-38 创建锚点

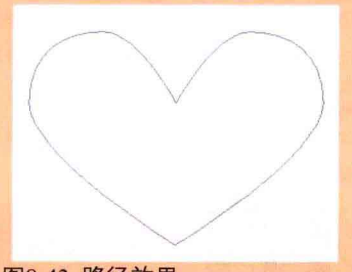

图8-39 绘制曲线


图8-40 创建平滑点


图8-41 创建角点

STEP 03 使用相同的方法，完成左侧心形的绘制并闭合路径，如图8-42所示。执行“视图→显示→网格”命令隐藏网格，如图8-43所示。


图8-42 闭合路径


图8-43 路径效果

*Tips*

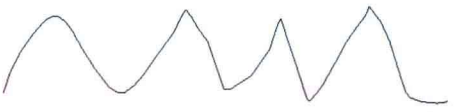
通过网格辅助绘图很容易绘制对称的图形。默认情况下，网格的颜色为黑色，用户可以执行“编辑→首选项→参考线、网格和切片”命令，将网格的颜色更改为其他的颜色以便于区别。

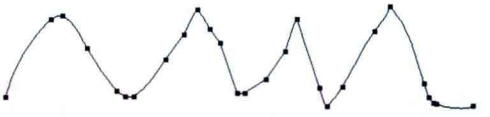
*Tips*

在绘制曲线路径的过程中调整方向线时，按住【Shift】键拖动鼠标可以将方向线的方向控制在水平、垂直或以45°角为增量的角度上。

## 8.2.5 自由钢笔工具和磁性钢笔工具

“自由钢笔工具”用来绘制比较随意的图形，它的使用方法与“套索工具”非常相似。在画布中单击并拖动鼠标即可绘制路径，路径的形状为光标运行的轨迹，如图8-44所示，Photoshop会自动为路径添加锚点，如图8-45所示。


图8-44 使用“自由钢笔工具”绘制路径


图8-45 自动添加的锚点

单击工具箱中的“自由钢笔工具”按钮，其选项栏如图8-46所示。该工具的大多数选项都与“钢笔工具”的选项的设置方法和作用相同。



图8-46 “自由钢笔工具”选项栏

- 几何选项：单击该按钮，可打开“几何选项”面板，在该面板中可以设置“自由钢笔工具”的相关选项，如图8-47所示。




图8-47 “几何选项”面板

- 曲线拟合：该选项用来设置所绘制的路径对鼠标指针在画布中移动的灵敏度，它的设置范围在0.5~10像素之间。该值越大，生成的锚点越少，路径也就越平滑；该值越小，生成的锚点就越多。
- 磁性的：勾选该复选框，可以将“自由钢笔工具”转换为“磁性钢笔工具”，并可以设置“磁性钢笔工具”的选项。
- “宽度”选项，用来设置“磁性钢笔工具”的检测范围，它以像素为单位，只有在设置范围内的图像边缘才会被检测到。该值越大，工具的检测范围也就越大；“对比”选项用来设置工具对于图像边缘像素的敏感度；“频率”选项用来设置绘制路径时产生锚点的频率。该值越大，产生的锚点就越多。
- 钢笔压力：如果计算机配置有手写板，选中该复选框后，系统会根据压感笔的压力自动更改工具的检测范围。
- 磁性的：勾选该复选框，可以将“自由钢笔工具”转换为“磁性钢笔工具”。“磁性钢笔工具”与“磁性套索工具”非常相似，只需在对象边缘单击并沿边缘拖动鼠标即可创建路径，如图8-48所示。

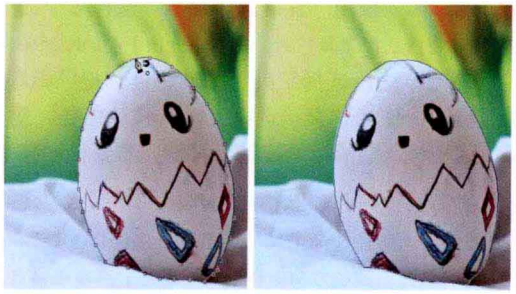


图8-48 使用“磁性钢笔工具”创建路径

*Tips*

“磁性钢笔工具”与“磁性套索工具”的使用方法相同，与“磁性套索工具”的不同之处在于，“磁性钢笔工具”创建的不是选区而是路径或形状图层。在绘制路径的过程中，可以按【Delete】键删除锚点，双击鼠标可以闭合开放的路径。

## 8.3 选择与编辑路径

初步绘制的路径往往不符合要求，比如路径的位置或形状不合适等。这就需要对路径进行调整和编辑。在Photoshop中用于编辑路径的工具有“添加锚点工具”、“删除锚点工具”、“转换点工具”、“路径选择工具”和“直接选择工具”。

### 8.3.1 选择与移动锚点、路径

在Photoshop中，经常使用“路径选择工具”和“直接选择工具”选择路径或锚点。“路径选择工具”主要用来选择和移动整个路径，使用该工具选择路径后，路径的所有锚点为选中状态，为实心方点，可直接对路径进行移动操作，如图8-49所示。

使用“直接选择工具”选择路径，不会自动选中路径中的锚点，锚点为空心方点状态，只有将所有锚点选中后，才可以移动路径，如图8-50所示。

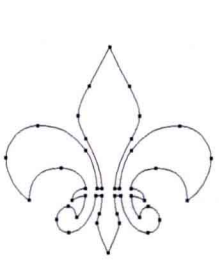


图8-49 “路径选择工具”选中路径

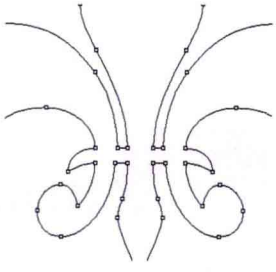


图8-50 “直接选择工具”选中路径

*Tips*

使用“路径选择工具”单击路径或路径内任意部位都可以选取路径；而“直接选择工具”只能单击在路径上，才可以选中路径。

使用“直接选择工具”，按住【Alt】键单击路径，可以选中路径和路径中的所有锚点。也可以拖动鼠标，在要选取的路径周围画一个选择框，如图8-51所示，松开鼠标，该路径就被选中，如图8-52所示。框选的方法更适合于选择多个路径。

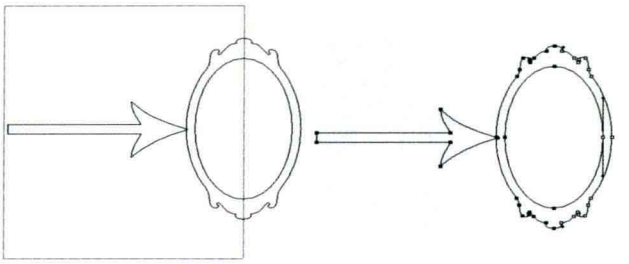


图8-51 拖出选择框　　图8-52 选中部分路径和锚点

*Tips* 如何使用“直接选择工具”选择多个锚点?

在使用“直接选择工具”时，按下【Shift】键的同时单击锚点，可选中多个锚点，单击已选中的锚点，可取消选择。

使用“路径选择工具”移动路径，把鼠标移至路径上或者路径内部拖动即可，路径将跟随鼠标的拖动而移动；使用“直接选择工具”移动路径，需要用选择框选中要移动的路径，再把鼠标移至路径上拖动，路径将跟随鼠标的拖动而移动；若要移动某个锚点，则使用“直接选择工具”单击该锚点拖动即可。

*Tips* 如何规则移动锚点和路径?

不论是使用“路径选择工具”还是“直接选择工具”，在移动路径的过程中，按住【Shift】键，就可以使路径在水平、垂直或45°角倍数的方向上移动。如果对于路径或锚点，只是微小的移动，则可以直接按方向键。

## 8.3.2 添加与删除锚点

在Photoshop中，工具箱提供了3种用于添加或删除锚点的工具：“钢笔工具”、“添加锚点工具”和“删除锚点工具”。默认情况下，当“钢笔工具”定位到所选路径上方时，会变成“添加锚点工具”；当“钢笔工具”定位到锚点上方时，会变成“删除锚点工具”。

单击工具箱中的“添加锚点工具”按钮，鼠标移至需要添加锚点的路径上单击，即可添加锚点，如果单击并拖动鼠标可直接拖出需要的弧度，如图8-53所示。单击工具箱中的“删除锚点工具”按钮，鼠标移至需要删除的锚点上单击，即可删除锚点，如图8-54所示。

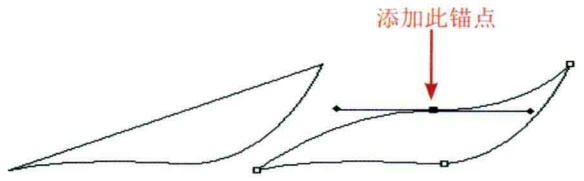



图8-53 添加锚点

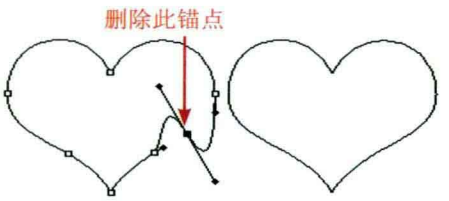



图8-54 删除锚点

## 8.3.3 转换锚点类型

使用“转换点工具”，可以使锚点在平滑点和角点之间相互转换。要将角点转化为平滑点，单击“转换点工具”按钮，鼠标移至角点的上方，单击并拖动鼠标，即转化为平滑点，平滑点上有两个控制柄，如图8-55所示。使用“转换点工具”将平滑点转化为角点，只需单击平滑点即可。

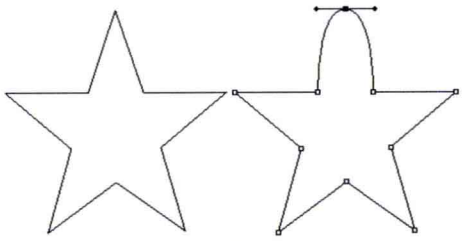


图8-55 将角点转化为平滑点

*Tips* 其他工具与“转换角工具”的相互转换

使用“钢笔工具”时，将鼠标移至锚点的上方，按住【Alt】键可暂时将“钢笔工具”更改为“转换点工具”；使用“直接选择工具”时，将鼠标移至锚点的上方，按住【Ctrl+Alt】键，可暂时将“直接选择工具”更改为“转换点工具”。

## 8.3.4 调整路径形状

对于由角点组成的路径，调整路径形状时，只需使用“直接选择工具”移动每个锚点的位置即可。但是对于由平滑点组成的路径，调整路径形状时，不仅可以使用“直接选择工具”移动锚点的位置，也可以使用“直接选择工具”和“转换点工具”调整平滑点上的方向线和方向点。

在曲线路径段上，每个锚点都有一个或两个方向线，移动方向点可以调整方向线的长度和方向，从而改变曲线的形状；移动平滑点上的方向线，可以调整该点两侧的曲线路径；移动角点上的方向线，可以调整与方向线同侧的曲线路径段。

使用“直接选择工具”拖动平滑点上的方向线时，方向线始终保持为直线状态，锚点两侧的路径段都会发生改变；使用“转换角工具”拖动方向线时，则可以单独调整平滑点任意一侧的方向线，而不会影响到另外一侧的方向线和同侧的路径段，如图8-56所示。

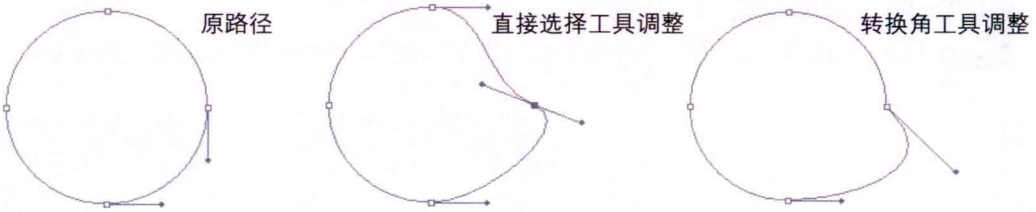



图8-56 调整路径形状

## 8.3.5 路径的变换操作

使用“路径选择工具”选择路径，执行“编辑→变换路径”命令，在该命令的子菜单中，包括各种变换路径命令，如图8-57所示。执行路径变换命令时，当前路径上会显示出定界框、中心点和控制点，如图8-58所示。路径的变换方法与变换图像的方法相同，这里就不再赘述。

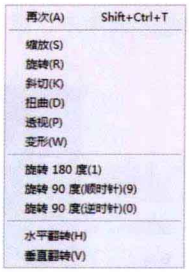



图8-57 “变换路径”子菜单

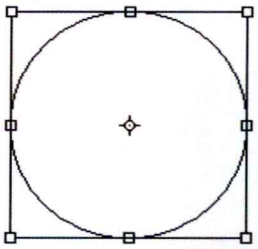


图8-58 路径定界框

## 8.3.6 输出路径

在实际工作中，Photoshop和Illustrator在很多情况下都会结合着应用，在Photoshop中可以将路径输出，并在Illustrator中使用，而且导出到Illustrator中的路径，在Illustrator中仍然可以编辑。

选中绘制好的路径，执行“文件→导出→路径到Illustrator”命令，单击“确定”按钮，弹出“导出路径到文件”对话框，如图8-59所示。单击“确定”按钮，弹出“选择存储路径的文件名”对话框，如图8-60所示，对文件进行命名，单击“确定”按钮，保存路径。

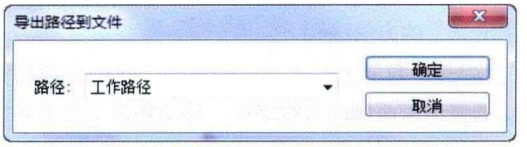



图8-59 “导出路径到文件”对话框

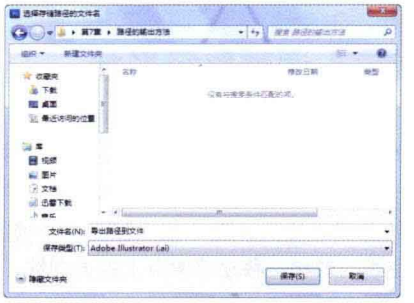


图8-60 “选择存储路径的文件名”对话框

如果需要将Photoshop中的图像输出到专业的矢量绘图或页面排版软件中，例如：Illustrator、InDesign、PageMaker等，可以通过输出剪贴路径来定义图像的显示区域。

**应用案例** 输出路径

源文件：无　　视频：光盘\视频\第8章\输出路径.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第8章\83601.jpg”，如图8-61所示。单击工具箱中的“钢笔工具”按钮，在画布上创建需要显示的图像路径，如图8-62所示。



图8-61 图像效果



图8-62 创建路径

STEP 02 执行“窗口→路径”命令，打开“路径”面板，可以看到刚刚所创建的工作路径，如图8-63所示。双击刚刚创建的工作路径，弹出“存储路径”对话框，设置如图8-64所示，单击“确定”按钮，将工作路径保存为路径，如图8-65所示。




图8-63 工作路径

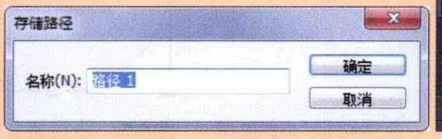



图8-64 “存储路径”对话框




图8-65 保存路径

*Tips*

工作路径为临时路径，不可以对其进行“剪贴路径”的操作，必须先将其转换为路径。

**STEP 03** 选中“路径1”，单击“路径”面板右上角的三角形按钮，在弹出的面板菜单中选择“剪贴路径”命令，如图8-66所示，弹出“剪贴路径”对话框，设置如图8-67所示。

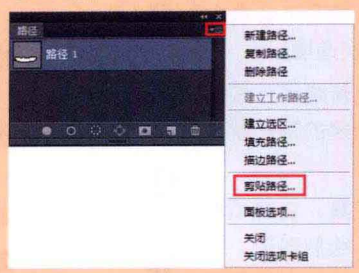



图8-66 选择“剪贴路径”命令




图8-67 “剪贴路径”对话框

**STEP 04** 单击“确定”按钮，完成“剪贴路径”对话框的设置。执行“文件→存储为”命令，弹出“存储为”对话框，将图像存储为“光盘\源文件\第8章\8-3-6.tif”，如图8-68所示。

**STEP 05** 单击“保存”按钮，弹出“TIFF选项”对话框，默认设置如图8-69所示。单击“确定”按钮，保存文件，完成剪贴路径的输出，该文件在其他排版软件中将只显示路径内图像。



图8-68 “存储为”对话框

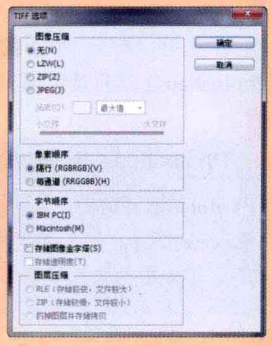



图8-69 “TIFF选项”对话框

*Tips*

在“剪贴路径”对话框中的“路径”下拉列表中可以选择需要执行“剪贴路径”操作的路径。

“展平度”可以保留空白，以便使用打印机的默认值打印图像。如果遇到打印错误，可以输入一个展平度值以确定PostScript解释程序如何模拟曲线。该值越低，用于绘制曲线的直线数量就越多，曲线也就越精确。通常，值的范围为0.2~100，对于高分辨率打印（1200~2400dpi），建议使用8~10的展平度设置；对于低分辨率打印（300~600dpi），建议使用1~3的展平度设置。

# 8.4 “路径”面板

“路径”面板的主要功能为保存和管理路径。平时绘制的路径，都寄存在“路径”面板中，包括工作路径、路径和当前矢量蒙版以及路径名称和缩览图。

## 8.4.1 认识“路径”面板

执行“窗口→路径”命令，打开“路径”面板，如图8-70所示。单击“路径”面板右上方的三角形按钮，弹出“路径”面板菜单，如图8-71所示。




图8-70 “路径”面板

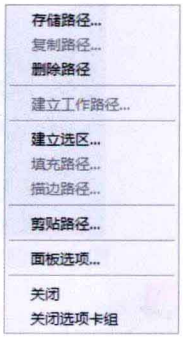



图8-71 “路径”面板菜单

- 路径：单击“路径”面板上的“创建新路径”按钮可直接创建新路径。双击新建的路径，可以更改路径名称，路径名称默认情况下会命名为“路径1”、“路径2”……依次递增。
- 工作路径：如果没有单击“创建新路径”按钮而是直接在画布中进行绘制，创建的路径就是工作路径。
- 矢量蒙版：使用任何一个矢量工具，在选项栏中设置“工具模式”为“形状”绘制图形，在“路径”面版中，都会自动生成一个矢量蒙版。
- 用前景色填充路径：单击该按钮，Photoshop会以前景色填充路径内的区域。
- 用画笔描边路径：单击该按钮，可以按设置的“画笔工具”和前景色沿着路径进行描边。
- 将路径作为选区载入：单击该按钮，可以将当前路径转换为选区范围。
- 从选区生成工作路径：单击该按钮，可以将当前选区范围转换为工作路径。
- 添加图层蒙版：单击该按钮，可以为当前图层添加图层蒙版。
- 创建新路径：单击该按钮，可以创建一个新路径。
- 删除当前路径：单击该按钮，可以在“路径”面板中删除当前选定的路径。

**Photoshop CS6新增功能：“路径”面板中的“添加图层蒙版”按钮**

Photoshop CS6在“路径”面板中新增了“添加图层蒙版”按钮，使得路径与图层中的对象紧密结合。单击该按钮，可以为当前图层直接添加图层蒙版；在当前图层已有图层蒙版的情况下，单击该按钮，可为当前图层添加矢量蒙版，结合当前路径，使图层得到更加精确的蒙版区域。

## 8.4.2 工作路径和路径

在使用“矢量工具”绘制路径前，如果单击“路径”面板中的“创建新路径”按钮，新建一个路径层，然后再绘制路径，创建的则是路径，如图8-72所示；如果没有单击“创建新路径”按钮，而是直接在绘图区域创建路径，那么创建的则是工作路径，如图8-73所示。

工作路径是出现在“路径”面板中的临时路径，用于定义形状的轮廓。单击“路径”面板的空白处，使用“矢量工具”绘制路径，将会替换掉已有的工作路径，如图8-74所示。而路径作为默认已存储的路径，则不会被替换掉。



图8-72 创建路径



图8-73 创建工作路径



图8-74 创建工作路径

*Tips*

在绘制路径时，“路径”面板中自动生成的“工作路径”默认处于选中状态，如果在这时绘制其他路径，新绘制的路径仍然在当前工作路径中。只有在取消路径的选择后，绘制的新路径才会替换工作路径中的已有路径。

如果要保存工作路径，而不需要重新命名，可以将工作路径拖至“创建新路径”按钮上，工作路径将以路径默认的名称命名，如图8-75所示；如果不仅要保存工作路径，还要对其重新命名，可以双击工作路径的名称，在弹出的“存储路径”对话框中输入新名称，单击“确定”按钮即可，如图8-76所示。

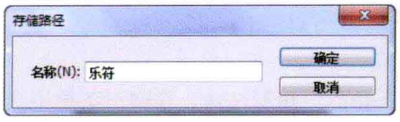



图8-75 “路径”面板




图8-76 存储路径

除上述两种方法保存工作路径外，还可以通过“路径”面板上的“存储路径”选项。此存储方法与双击工作路径名称一样，既可以保存路径又可以为工作路径重新命名。

## 8.4.3 创建新路径

在“路径”面板中创建路径，共有两种方法：第一种是直接单击“路径”面板上的“创建新路径”按钮创建新路径，如图8-77所示。通过这种方法创建的路径，名称默认为“路径(*)”；第二种方法是按住【Alt】键单击“创建新路径”按钮，在弹出的“新建路径”对话框中为其命名，单击“确定”按钮，即可创建新路径，如图8-78所示。

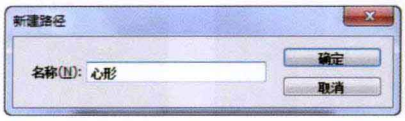



图8-77 “路径”面板

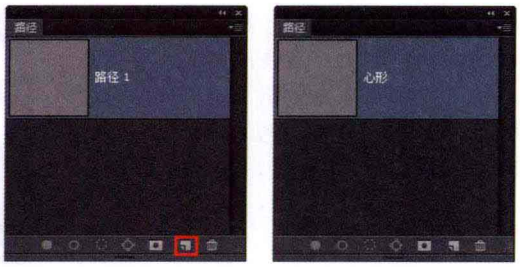



图8-78 “路径”面板

除上述两种方法创建新路径外，还可以通过“路径”面板上的“新建路径”选项。此方法与按住【Alt】键单击“创建新路径”方法一样，既可以创建新路径又可以为其命名。

## 8.4.4 选择和隐藏路径

单击“路径”面板上的某个路径即可选中该路径，该路径会在画布中显示出来，如图8-79所示。在“路径”面板的空白处单击即可取消路径的选择，画布中的路径也会随之隐藏，如图8-80所示。



图8-79 选择并显示路径



图8-80 取消路径选择

单击“路径”面板中的路径后，画布中会始终显示该路径，即使是使用其他工具进行图像处理时也是如此。如果要保持路径的选择状态，但不希望路径对工作视图造成干扰，可以按快捷键【Ctrl+H】将画布中的路径隐藏，再次按下该快捷键将重新显示路径。

## 8.4.5 复制和删除路径

在“路径”面板中，工作路径与矢量蒙版无法进行复制操作，因为这两种路径都未保存在“路径”面板中。但是不管工作路径，还是非工作路径，都可以进行删除操作。

### 复制路径

首先在“路径”面板中选择需要复制的路径，单击右上角的三角形按钮，在弹出菜单中选择“复制路径”选项，如图8-81所示，弹出“复制路径”对话框，在该对话框中可以为复制的路径命名，如图8-82所示。单击“确定”按钮，复制路径效果如图8-83所示。




图8-81 选择“复制路径”选项




图8-82 “复制路径”对话框




图8-83 “路径”面板

将需要复制的路径拖至“创建新路径”上方，也可以复制该路径，并且也会生成不同的路径层，如图8-84所示。选择要复制的路径，执行“编辑→拷贝”命令，再执行“编辑→粘贴”命令，复制的路径会和原路径在同一个路径层，如图8-85所示。




图8-84 “路径”面板




图8-85 “路径”面板

### 删除路径

删除路径的方法非常简单，只要将需要删除的路径拖至“删除当前路径”按钮上即可将其删除；或者在“路径”面板中选中需要删除的路径，单击“删除当前路径”按钮，在弹出的提示框中单击“是”按钮，即可将其删除；还可以选中需要删除的路径，直接按【Delete】键即可以将其删除。

## 8.4.6 路径与选区的相互转换

路径和选区可以相互转换，将路径转换为选区，是路径的一个重要用途。在选区范围比较复杂的情况下，通常先绘制出路径，再将路径转换为选区。

### 由路径转换为选区

绘制完路径，在“路径”面板上单击“将路径作为选区载入”按钮，即可将路径转换为选区；也可以单击面板右上角的三角形按钮，在弹出的菜单中选择“建立选区”选项，弹出“建立选区”对话框，如图8-86所示，单击“确定”按钮，即可建立选区。

如果当前图像中已经存在选区，可以在对话框中选择新选区与原选区的相加、相减或相交等操作选项。

### 由选区转换为路径

当画布中已经有一个选区，单击“路径”面板上的“从选区中生成工作路径”按钮，即可将其转换为工作路径；也可以通过单击“路径”面板右上角的三角形按钮，在弹出的菜单中选择“建立工作路径”选项，弹出“建立工作路径”对话框，如图8-87所

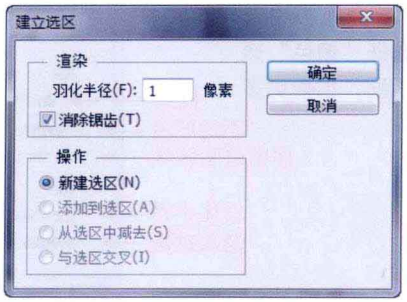


图8-86 “建立选区”对话框



图8-87 “建立工作路径”对话框

*Tips*

在“建立工作路径”对话框中，“容差”的取值范围为0.5~10像素。容差值越小，转换后路径上的锚点越多，路径越精准；反之，路径上的锚点越少，路径越不精准。但如果容差值过小，比如设置为0.5，虽然可以保留选区中的所有细节，但可能导致路径上的锚点过多，转换成的路径过于复杂，建议一般情况下采用2.0。

**应用案例**

**使用“钢笔工具”抠出图像**

**源文件：源文件\第8章\8-4-6.psd 视频：视频\第8章\使用“钢笔工具”抠出图像.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第8章\84601.jpg”，如图8-88所示。单击工具箱中的“钢笔工具”按钮，在画布中沿图像的周围创建路径，如图8-89所示。


图8-88 打开素材图像


图8-89 绘制路径

STEP 02 按快捷键【Ctrl+Enter】将路径转换为选区，如图8-90所示。按快捷键【Ctrl+J】复制“背景”图层选区中的内容，隐藏“背景”图层，图像效果如图8-91所示。


图8-90 路径转换为选区


图8-91 图像效果

## 8.4.7 填充路径

使用“路径选择工具”在画布中选择绘制的路径，单击鼠标右键在弹出的快捷菜单中选择“填充路径”选项，弹出“填充路径”对话框，在该对话框中可以设置填充内容和混合模式等选项，如图8-92所示。

- 使用：用来设置路径的填充内容。在该下拉列表中包括前景色、背景色、黑色、白色等选项，如图8-93所示。如果选择“图案”选项，则可以在下面的“自定图案”下拉面板中选择一种图案来填充路径；如果选择“颜色”选项，则可以打开“拾色器”对话框，选择更多的其他颜色。

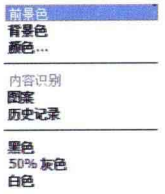



图8-93 “使用”下拉列表

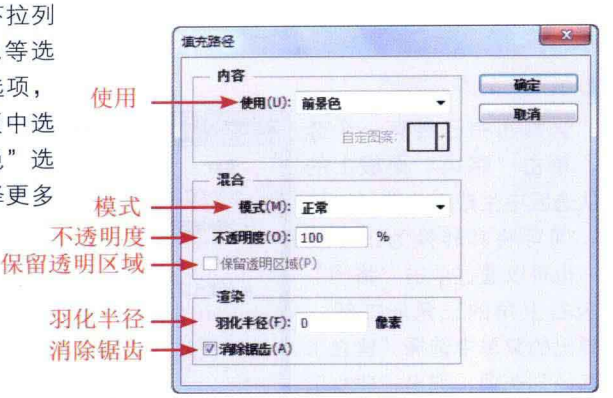



图8-92 “填充路径”对话框

- 模式：用来设置填充效果的混合模式。
- 不透明度：用来设置填充效果的不透明度。
- 保留透明区域：仅限于填充包含像素的图层区域。
- 羽化半径：用来定义羽化边缘在选区边框内外的伸展距离。
- 消除锯齿：勾选该复选框，通过部分填充选区的边缘像素，在选区的像素和周围像素之间创建精细的过渡效果。

使用“钢笔工具”在画布中绘制路径，效果如图8-94所示。按住【Alt】键单击“路径”面板上的“用前景色填充路径”按钮，弹出“填充路径”对话框，设置如图8-95所示，单击“确定”按钮，为路径填充颜色，效果如图8-96所示。



图8-94 绘制路径

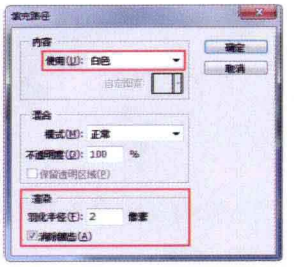


图8-95 “填充路径”对话框



图8-96 填充路径效果

应用案例

## 8.4.8 描边路径制作浪漫心形

**源文件：源文件\第8章\8-4-8.psd 视频：视频\第8章\描边路径制作浪漫心形.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第8章\84801.jpg”，效果如图8-97所示。单击“图层”面板上的“创建新图层”按钮，新建“图层1”，如图8-98所示。



图8-97 打开素材图像




图8-98 “图层”面板

STEP 02 单击工具箱中的“自定义形状工具”按钮，在选项栏的“自定形状”拾色器中选择红心形卡，如图8-99所示。将鼠标移至绘图区域按住【Shift】键单击并拖动鼠标创建心形路径，如图8-100所示。




图8-99 “自定形状”拾色器

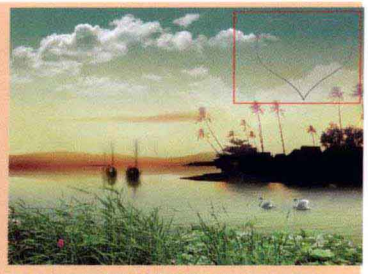


图8-100 创建心形路径

STEP 03 设置“前景色”为白色，单击工具箱中的“画笔工具”按钮，单击选项栏上的“切换画笔面板”按钮，打开“画笔”面板，设置如图8-101所示。

STEP 04 在“路径”面板中选择绘制的工作路径，按住【Alt】键单击“用画笔描边路径”按钮，弹出“描边路径”对话框，设置如图8-102所示，单击“确定”按钮，描边路径效果如图8-103所示。



图8-101 “画笔”面板

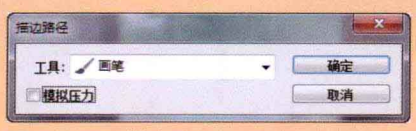



图8-102 “描边路径”对话框



图8-103 描边路径效果

*Tips*

“描边路径”对话框中可以选择不同的工具，如画笔、铅笔、橡皮擦、仿制图章等。如果勾选“模拟压力”复选框，则可以使描边的线条产生粗细变化。如果直接单击“用画笔描边路径”按钮，系统将采用默认的设置对所选路径进行描边操作。

STEP 05 保持“图层1”的选择状态，执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框，设置如图8-104所示。单击“确定”按钮，图像效果如图8-105所示。




图8-104 “高斯模糊”对话框



图8-105 图像效果

STEP 06 新建“图层2”，在“画笔”面板中对“画笔工具”的画笔笔尖形状进行设置，如图8-106所示。选择“散布”选项，设置如图8-107所示。



图8-106 “画笔笔尖形状”选项

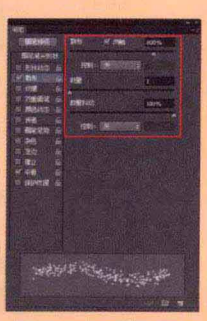


图8-107 “散布”选项

STEP 07 在“路径”面板中选择所绘制的心形路径，单击“用画笔描边路径”按钮，效果如图8-108所示。新建“图层3”，在“画笔”面板中对“画笔工具”的画笔笔尖形状进行设置，如图8-109所示。选择“散布”选项，设置如图8-110所示。



图8-108 描边路径效果



图8-109 “画笔笔尖形状”选项

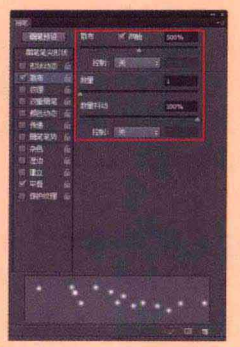


图8-110 “散布”选项

STEP 08 在“路径”面板中选择所绘制的心形路径，单击“用画笔描边路径”按钮，效果如图8-111所示。单击“路径”面板中的空白区域，将画布中的工作路径隐藏，如图8-112所示。



图8-111 描边路径效果



图8-112 隐藏路径效果

STEP 09 在“图层”面板中按住【Ctrl】键的同时选中“图层1”、“图层2”与“图层3”，如图8-113所示。执行“编辑→自由变换”命令，将所选图层中的内容进行旋转操作，并移动位置，按【Enter】键确认，图像效果如图8-114所示。




图8-113 “图层”面板



图8-114 图像效果

STEP 10 使用相同的制作方法，完成其他图像效果的制作，如图8-115所示，“图层”面板如图8-116所示。



图8-115 最终效果

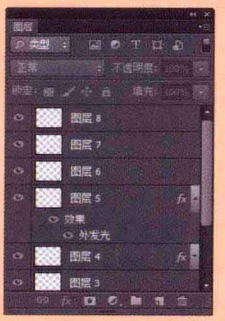



图8-116 “图层”面板

# 8.5 使用“形状工具”

Photoshop中的形状工具包括“矩形工具”、“圆角矩形工具”、“椭圆工具”、“多边形工具”、“直线工具”和“自定义形状工具”，使用形状工具可以快速绘制出不同的形状图形。

## 8.5.1 矩形工具

使用“矩形工具”可以绘制矩形或正方形，在画布中单击并拖曳鼠标即可创建矩形。单击工具箱中的“矩形工具”按钮，其选项栏如图8-117所示。单击选项栏上的“几何选项”按钮，打开“几何选项”面板，如图8-118所示。在“几何选项”面板中可以设置矩形的创建方法。




图8-117 “矩形工具”选项栏




图8-118 “几何选项”面板

- 工具模式：与“钢笔工具”不同的是，“形状工具”可以使用该下拉列表中的“像素”模式。在该模式下创建的图像将是像素图，并且自动填充前景色，不会产生路径。
- 不受约束：选中该单选按钮，可以在画布中绘制任意大小的矩形。
- 方形：选中该单选按钮，只能绘制任意大小的正方形。
- 固定大小：选中该单选按钮，可以在它右侧的“W”文本框中输入所绘制矩形的宽度，在“H”文本框中输入所绘制矩形的高度，然后在画布中单击鼠标左键，即可绘制出固定尺寸大小的矩形。
- 比例：选中该单选按钮，在它右侧的“W”和“H”文本框中分别输入所绘制矩形的宽度和高度的比例，可以绘制出任意大小但宽度和高度保持一定比例的矩形。
- 从中心：选中该单选按钮，鼠标在画布中的单击点即为所绘制矩形的中心点，绘制时矩形由中心向外扩展。

### Photoshop CS6新增功能：“创建矩形”对话框

单击工具箱中的“矩形工具”按钮，然后在画布中单击，弹出“创建矩形”对话框，如图8-119所示。在该对话框中可以设置矩形的宽度、高度及创建方式，单击“确定”按钮，即可自动创建规定大小的矩形。

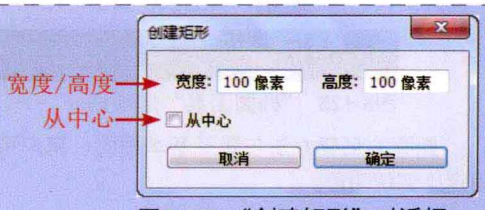



图8-119 “创建矩形”对话框

- 宽度/高度：用来设置矩形的宽度和高度。
- 从中心：勾选该复选框，将以鼠标单击点为中心创建矩形；未勾选该复选框，将以鼠标单击点为左上角创建矩形。

*Tips*

使用“矩形工具”在画布中绘制矩形时，按住【Shift】键，可以直接绘制出正方形；按住【Alt】键，将以鼠标单击点为中心向四周扩散绘制矩形；按住【Shift+Alt】键，将以鼠标单击点为中心，向四周扩散绘制正方形。

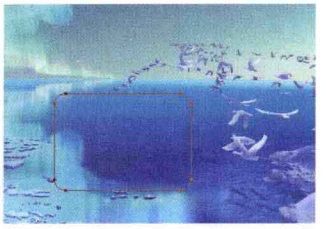
## 8.5.2 圆角矩形工具

使用“圆角矩形工具”可以绘制圆角矩形，在画布中单击并拖动鼠标即可绘制圆角矩形。单击工具箱中的“圆角矩形工具”按钮，其选项栏如图8-120所示。它的选项设置与“矩形工具”的选项设置基本相同。

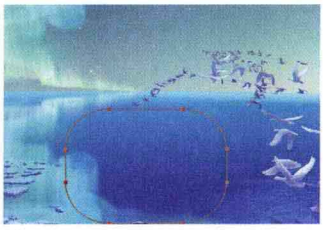



图8-120 “圆角矩形工具”选项栏

半径：用来设置所绘制的圆角矩形的圆角半径。该值越高，圆角越广。图8-121所示为设置不同的“半径”值所绘制的圆角矩形效果。



半径为30



半径为100

图8-121 绘制圆角矩形效果

**Photoshop CS6新增功能：“创建圆角矩形”对话框**

单击工具箱中的“圆角矩形工具”按钮，然后在画布中单击，弹出“创建圆角矩形”对话框，如图8-122所示。该对话框的设置方法与“创建矩形”对话框一致，此处就不再赘述。

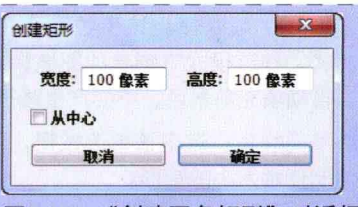



图8-122 “创建圆角矩形”对话框

## 8.5.3 椭圆工具

使用“椭圆工具”可以绘制椭圆和正圆形，在画布中单击并拖动鼠标即可绘制。单击工具箱中的“椭圆工具”按钮，其选项栏如图8-123所示。它的选项设置与“矩形工具”的选项设置相同。




图8-123 “椭圆工具”选项栏

椭圆的创建方法与矩形基本相同，用户可以创建不受约束的椭圆和正圆形，也可以创建固定大小和固定比例的图形。

## 8.5.4 多边形工具

使用“多边形工具”可以绘制多边形和星形，在画布中单击并拖动鼠标即可按照预设的选项绘制多边形和星形。单击工具箱中的“多边形工具”按钮，其选项栏如图8-124所示。

单击选项栏上的“几何选项”按钮，弹出“几何选项”面板，如图8-125所示。在该面板中可以对绘制多边形或星形时的相关选项进行设置。




图8-124 “多边形工具”选项栏

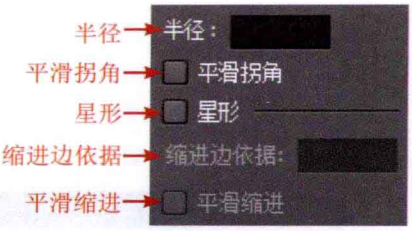
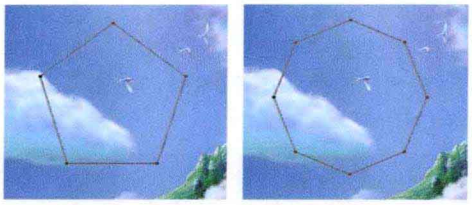



图8-125 “几何选项”面板

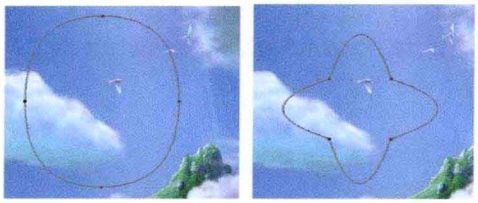
- 边：用来设置所绘制的多边形或星形的边数，它的范围为3~100，设置不同边数的效果如图8-126所示。



边数为5　　边数为8

图8-126 绘制多边形效果

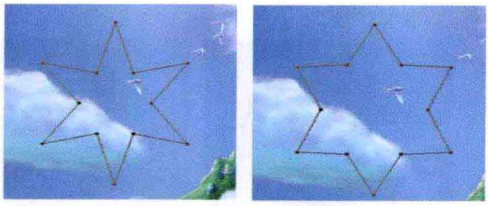
- 半径：用来设置所绘制的多边形或星形的半径，即图形中心到顶点的距离。设置该值后，在画布中单击并拖动鼠标即可按照指定的半径值绘制多边形或星形。
- 平滑拐角：勾选该复选框，绘制的多边形和星形将具有平滑的拐角。图8-127所示为平滑拐角的多边形与星形效果。



平滑拐角的四边形　　平滑拐角的星形

图8-127 绘制多边形效果

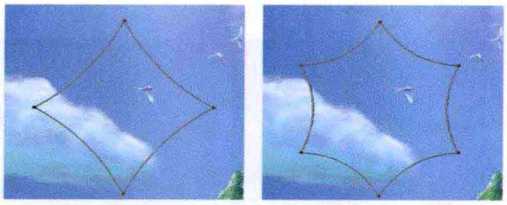
- 星形：勾选该复选框，可以绘制出星形。
- 缩进边依据：用来设置星形边缩进的百分比。该值越大，边缩进越明显。图8-128所示为设置不同缩进量的星形。



缩进量为50%　　缩进量为30%

图8-128 绘制多边形效果

- 平滑缩进：勾选该复选框，可以使绘制的星形的边平滑地向中心缩进，图8-129所示为选择“平滑缩进”后的星形效果。



缩进量为30%的四边星形　缩进量为30%的六边星形

图8-129 星形平滑缩进效果

*Tips*

使用“多边形工具”绘制多边形或星形时，只有在“几何选项”面板中选中“星形”复选框，才可以对“缩进边依据”和“平滑缩进”选项进行设置。默认情况下“星形”复选框是未选中的。

## 8.5.5 直线工具

使用“直线工具”可以绘制粗细不同的直线和带有箭头的线段，在画布中单击并拖动鼠标即可绘制直线或线段。单击工具箱中的“直线工具”按钮，其选项栏如图8-130所示。

单击选项栏上的“几何选项”按钮，弹出“箭头”面板，如图8-131所示。如果需要绘制带有箭头的线段，可以在“箭头”面板中对相关选项进行设置。




图8-130 “直线工具”选项栏

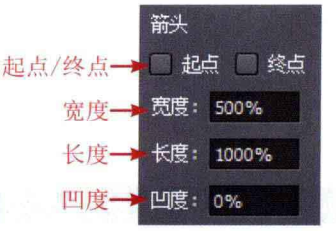
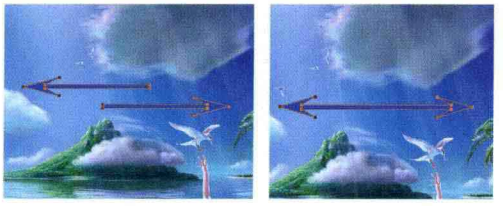



图8-131 “箭头”面板

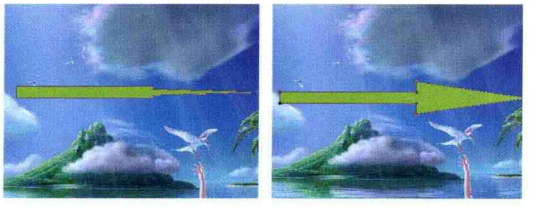
- 粗细：以系统设置的厘米或像素为单位，确定直线或线段的宽度。
- 起点/终点：勾选“起点”或“终点”复选框，可以在所绘制直线的起点或终点添加箭头，如图8-132所示。



起点或终点添加箭头　起点和终点都添加箭头

图8-132 绘制添加箭头直线效果

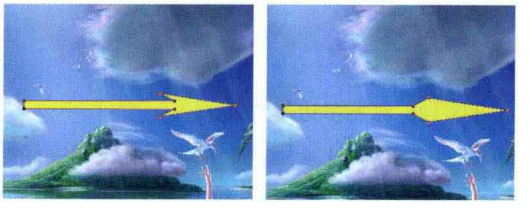
- 宽度：用来设置箭头宽度与直线宽度的百分比，范围为10%~1000%，设置不同宽度的箭头效果如图8-133所示。



“宽度”为50%时箭头效果　“宽度”为300%时箭头效果

图8-133 绘制添加箭头直线效果

- 长度：用来设置箭头长度与直线宽度的百分比，范围为10%~5000%。
- 凹度：用来设置箭头的凹陷程度，范围为-50%~50%。当该值为0%时，箭头尾部平齐；当设置“凹度”大于0%时，向内凹陷；当设置“凹度”小于0%时，向外凸出，如图8-134所示。



“凹度”30%时箭头效果　“凹度”-30%时箭头效果

图8-134 绘制添加箭头直线效果

*Tips*

使用“直线工具”在画布中绘制直线或线段时，如果按住【Shift】键的同时拖动鼠标，则可以绘制水平、垂直或以45°角为增量的直线。由于“直线工具”的特殊性，使用该工具在画布中单击不会弹出相应的对话框。

## 8.5.6 自定形状工具

在Photoshop中提供了大量的自定义形状，包括箭头、标识、指示牌等，使用“自定形状工具”在画布上拖动鼠标即可绘制该形状的图形。单击工具箱中的“自定形状工具”按钮，其选项栏如图8-135所示。

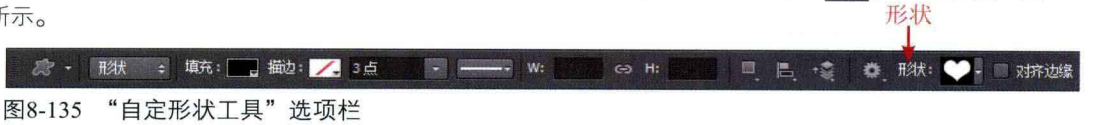



图8-135 “自定形状工具”选项栏

单击选项栏上的“几何选项”按钮，打开“自定形状选项”面板，如图8-136所示。在该面板中可以设置“自定形状工具”的选项，它的设置方法与“矩形工具”的设置方法基本相同。单击“形状”右侧的三角形按钮，打开“自定形状”拾色器，可以从该面板中选择更多其他形状，如图8-137所示。




图8-136 “几何选项”面板



图8-137 “自定形状”拾色器

定义的比例：选中该单选按钮，可以使绘制的形状保持原图形的比例关系。

定义的大小：选中该单选按钮，可以使绘制的形状为原图形的大小。

*Tips*

在使用各种形状工具绘制矩形、椭圆形、多边形、直线和自定义形状时，按住键盘上的空格键拖动鼠标可以移动形状的位置。

**应用案例**

## 定义自定形状

**源文件：无**　　**视频：光盘\视频\第8章\定义自定形状.swf**

**STEP 01** 执行“文件→新建”命令，弹出“新建”对话框，设置如图8-138所示。单击“确定”按钮，新建一个空白文档。使用“钢笔工具”在画布中绘制路径，如图8-139所示。

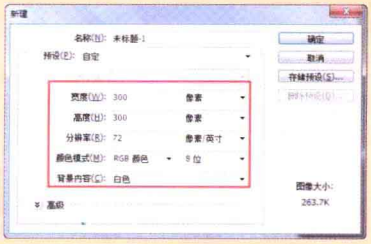


图8-138 “新建”对话框

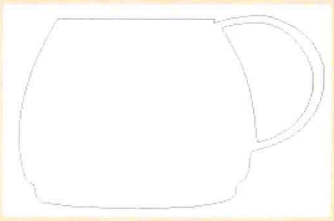


图8-139 绘制路径

**STEP 02** 执行“编辑→定义自定形状”命令，弹出“形状名称”对话框，如图8-140所示，单击“确定”按钮，创建的自定形状将添加到“自定形状”拾色器中，如图8-141所示。



图8-140 “形状名称”对话框



图8-141 “自定形状”拾色器

**STEP 03** 单击“路径”面板的空白处隐藏路径，如图8-142所示。单击工具箱中的“自定形状工具”按钮，在选项栏中设置“工具模式”为“形状”。




图8-142 “路径”面板



图8-143 绘制图形

**STEP 04** 在“自定形状”拾色器中选择创建的自定义形状，设置“前景色”为RGB（0、255、255），按住【Shift】键在画布中单击并拖动鼠标绘制图形，如图8-143所示。

应用案例

## 8.5.7 载入外部形状库

源文件：无　　视频：光盘\视频\第8章\载入外部形状库.swf

在Photoshop中用户还可以通过载入外部形状库来丰富自定形状，选择更多的形状绘制不同的图形，从而创建更加丰富多彩的图像效果。

STEP 01 单击工具箱中的“自定形状工具”按钮，在选项栏中打开“自定形状”拾色器，如图8-144所示。单击该面板右上角的菜单按钮，在弹出的菜单中选择“载入形状”选项，如图8-145所示。



图8-144 “自定形状”拾色器

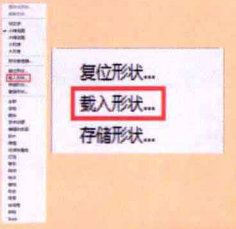



图8-145 面板菜单

*Tips*

在“自定形状”拾色器面板菜单中，还可以选择面板菜单底部 Photoshop 提供的自定义形状，包括箭头、标识等。

STEP 02 在弹出的“载入”对话框中选择要载入的形状，如图8-146所示。单击“载入”按钮，外部形状库将添加到“自定形状”拾色器中，如图8-147所示。




图8-146 “载入”对话框



图8-147 “自定形状”拾色器

# 8.6 编辑形状图层

使用“钢笔工具”或其他形状工具绘制路径时，在选项栏中设置“工具模式”为“形状”，都会自动创建填充前景色的形状图层，如图8-148所示。在Photoshop中通过对形状图层的编辑，用户可以更改形状的填充内容，还可以修改形状的轮廓。

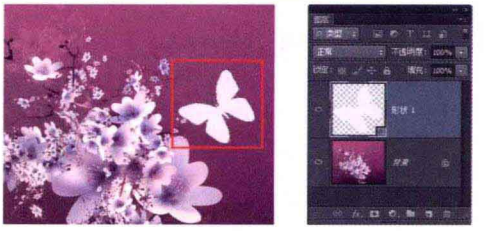


图8-148 形状路径与“图层”面板

要更改形状图层的填充类型，可在任意矢量工具的选项栏中单击“填充”色块，在打开的“填充类型”面板中对其进行更改，如图8-149所示；也可以将填充类型更改为图案，如图8-150所示。



图8-149 填充渐变

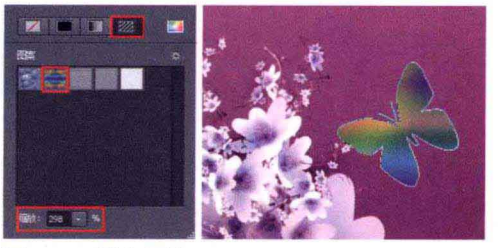
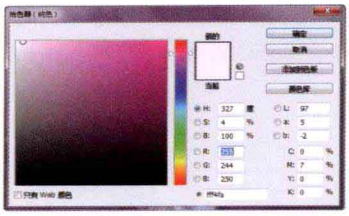


图8-150 填充图案

除上述方法外，还可以通过双击形状图层来更改形状填充类型。Photoshop将根据当前填充类型弹出相应的“拾色器（纯色）”、“渐变填充”或“图案填充”对话框，在对话框中同样可以进行修改，如图8-151所示。



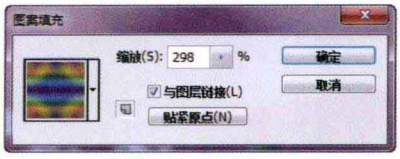



图8-151 纯色填充　　渐变填充　　图案填充

修改形状轮廓的方法与编辑路径的方法一致，也可以使用“路径选择工具”、“转换锚点工具”等对其进行编辑，此处就不再赘述。

## 8.7 专家支招

“钢笔工具”在不同的情况下，会出现不同的变化，根据这些小变化可以进行不同的操作。按不同的快捷键，也可以将“钢笔工具”临时转换为其他工具，掌握这些小技巧可快速绘制出理想的图形。

### 8.7.1 “钢笔工具”的妙用

使用“钢笔工具”绘制路径时，光标形状会在路径和锚点上发生不同的变化，通过不同形状的变化，“钢笔工具”的功能也会发生相应的改变。

：当光标在画布中显示为此形状时，单击可创建第一个角点，单击并拖动鼠标可创建第一个平滑点。

：当光标在画布中显示为此形状时，单击可创建下一个角点，单击并拖动鼠标可创建下一个平滑点。

：在“钢笔工具”选项栏中勾选“自动添加/删除”复选框，将光标移至路径上方，光标会变成此形状，单击可在路径上添加锚点。

：在“钢笔工具”选项栏中勾选了“自动添加/删除”复选框后，将光标移至已有锚点的上方，光标会变成此形状，单击可删除锚点。

：在绘制路径的过程中，将光标移至起点的上方，光标会变成此形状，单击可闭合路径。

：在绘制路径的过程中，将光标移至角点的上方，光标会变成此形状，单击并拖动鼠标可以为该角点添加一个方向线。

：将光标移至一段开放路径的端点上方，光标会变成此形状，单击该端点可以继续绘制该开放路径，分别在两段开放路径的端点单击，可将这两段开放路径连接成一条路径。

此外，在使用“钢笔工具”绘制路径的过程中，按住【Alt】键可暂时转换为“转换角工具”，按住【Ctrl】键可暂时转换为“直接选择工具”。

## 8.8 总结扩展

路径是Photoshop中重要的功能之一，主要用于光滑图像选择区域、辅助抠图、绘制光滑线条，定义画笔等工具的绘制轨迹、输出路径等。可以使用矢量工具绘制路径，绘制的路径保存在“路径”面板中，通过“路径”面板中的相关设置可以实现路径与选区之间的转换以及其他一些特殊效果。

## 8.8.1 本章小结

本章系统地介绍了Photoshop中各种矢量工具与路径的使用方法和基本操作。通过本章的学习，用户能够掌握如何使用各种矢量工具绘制图形，以及使用钢笔工具绘制路径和使用路径功能完成一些较精密的选取操作。

## 8.8.2 举一反三——设计制作店庆宣传页

| 源文件： | 光盘\源文件\第8章\8-8-2.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第8章\设计制作店庆宣传页.swf |
| 难易程度： | ★★★★☆ |
| 学习时间： | 40分钟 |



（1）



（2）



（3）




（4）

1. 新建文档，使用“矩形选框工具”和“椭圆选框工具”绘制选区，对选区进行羽化并填充颜色，删除部分图像，拖入相应素材，使用“钢笔工具”绘制图像。

2. 输入文字，对文字进行栅格化操作，复制多层文本，并分别对文本图层进行删除、绘制图像、填充颜色、自由变换、填充渐变等操作。

3. 使用“钢笔工具”和“自定形状工具”绘制图像，并对图像进行填充颜色和渐变操作。

4. 使用相同方法输入其他文字，并绘制相应的图像，完成制作。

# 第9章　图层的基本操作

图层是Photoshop中非常重要的功能之一，几乎所有的编辑操作都以图层为依托。如果没有图层，所有的图像都将处在同一平面上，这对于图像的编辑是无法想象的。本章将对如何创建图层、编辑图层以及其他图层的基本操作进行详细讲解。

## 本章学习重点



第 206 页
认识“图层”面板




第 207 页
了解“图层”的类型



第 211 页
掌握创建图层的方法



第 227 页
认识“图层复合”面板

## 9.1 图层概述

“图层”就像在一张画上面铺设一张透明的玻璃纸，透过这张玻璃纸不但能够看到画的内容，而且在玻璃纸上进行任何涂抹都不会影响到画的内容，通过上下两面的位置调整合成最终效果。

随着计算机系统的不断升级，为软件提供了强大的计算能力和储存空间，再加上用户需求的不断增加， Photoshop CS6版本的图层概念已经非常全面和强大。

### 9.1.1 什么是图层

图层是许多图像创建工作流程的构建块。若只是对图像做一些简单的调整，不一定要使用图层，但是图层能够帮助提高工作效率，而且对于大多数非破坏性的图像编辑是必需的，如图9-1所示图像以及所对应的图层。




图9-1 图像以及所对应的图层

在编辑图层前，首先需要在“图层”面板中单击该图层将其选中，所选图层称为“当前图层”。每一个图层中的对象都可以单独处理，而不会影响其他图层中的内容。图层可以移动，也可以调整堆叠顺序，还可以通过调整图层的不透明度使图像内容变得透明，如图9-2所示。绘画以及颜色和色调调整都只能在一个图层中进行，而移动、对齐、变换或应用“样式”面板中的样式时可以一次处理多个图层。

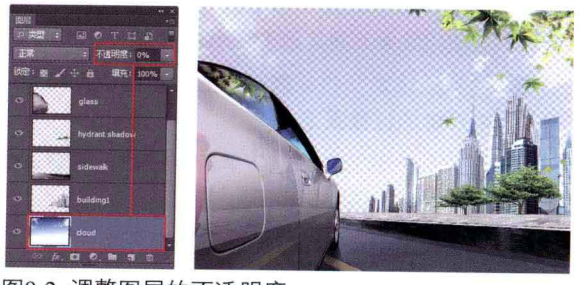



图9-2 调整图层的不透明度

*Tips*

在“图层”面板中，图层名称的左侧是该图层的缩览图，它显示图层中包含的图像内容。缩览图中的棋盘格代表了图像的透明区域。如果隐藏所有图层，则整个文档窗口都会变为棋盘格。

## 9.1.2 “图层”面板

图层可以理解为用于Photoshop操作的一张张透明胶卷，可以在一个文件中修复、编辑、合成、合并和分离多张图像。一幅图像是由多个不同类型的图层通过一定的组合方式自下而上叠放在一起组成的，它们的叠放顺序及混合方式直接影响图像的显示效果。

读者还可以应用图层样式来添加特殊效果，如投影、发光等。本节将针对图层的基本使用和高级操作进行讲解，包括“图层”面板的认识、图层的基本操作、图层的混合模式和图层样式等。

在“图层”面板中列出了图像中的所有图层、图层组和添加的图层效果。可以使用“图层”面板来显示和隐藏图层、创建新图层以及处理图层组，还可以在“图层”面板菜单中访问其他命令和选项。“图层”面板如图9-3所示。




图9-3 “图层”面板

- 选取滤镜类型：选择查看不同图层类型，可在“图层”面板中快速选择同类图层。
- 图层混合模式：用于设置图层的混合模式，在下拉菜单中可以选择相应的图层混合模式。
- 不透明度：用于设置图层的整体不透明度，可在文本框中输入数值，也可单击右侧的三角形按钮拖动滑块调节数值。
- 锁定：用于保护图层中全部或部分图像内容。
- “锁定透明像素”按钮：单击该按钮，将编辑范围限制在图层的不透明部分，透明部分则不可编辑。
- “锁定图像像素”按钮：单击该按钮，可防止使用绘画工具等改变图层的像素。
- “锁定位置”按钮：单击该按钮，可将图层中对象的位置固定。
- “锁定全部”按钮：单击该按钮，可将图层全部锁定，该图层将不可编辑。
- 填充：用于设置图层填充部分的不透明度。
- 指示图层可见性：用于显示或隐藏图层。默认情况下，图层为可见层，单击该按钮可将图层隐藏。
- 形状图层：在单独的图层创建形状，可为画面创建不同形状的图像。
- 调整图层：基于指令的图层，它在图像中充当改变其下方图层色调和影调的角色。
- 剪贴蒙版图层：使用下方图层对象的范围显示该图层中的内容。
- 文字图层：存储可编辑的文字内容，在Photoshop中使用“文字工具”输入文字后，系统将在“图层”面板中自动生成文字图层。
- 图层组：可以对图层进行组织管理，使操作更加方便快捷。
- 图层蒙版：用于显示或隐藏图像中的某部分特定区域。当灰度填充为白色时，蒙版是透明的；当灰度填充为黑色时，蒙版变成不透明状态，遮盖下方图像。
- 图层样式：用于为图层添加投影、发光、叠加和描边等特殊效果，展开样式列表可以看到添加的样式效果。
- 背景图层：该图层是被锁定的，为不带透明度调整也未应用图层样式的基于像素的图层，所以该图层不能被移动、缩放和旋转。背景图层

一定位于“图层”面板的最底端，并且一个文件中只有一个背景图层。

- 面板按钮：用于快速设置图层，单击不同按钮，可执行不同命令。
- “链接图层”按钮：将选中的多个图层进行链接。
- “添加图层样式”按钮：可在下拉列表中，为图层添加不同的图层样式。
- “添加图层蒙版”按钮：为当前图层添加图层蒙版。
- “创建新的填充或调整图层”按钮：可在下拉列表中，创建新的填充图层或调整图层。
- “创建新组”按钮：在当前图层的上方创建一个新的图层组。
- “创建新图层”按钮：可在当前图层上方创建一个新的图层。
- “删除图层”按钮：将当前图层删除。

# 9.2 图层的类型

图层可以分成多种类型，如文字图层、调整图层、背景图层、形状图层、填充图层、3D图层、视频图层和中性色图层。不同的图层，其应用场合和实现的功能有所差别，操作和使用方法也各不相同。下面依次介绍各种类型图层的创建及应用方法。

## 9.2.1 文字图层

文字图层就是用“文字工具”建立的图层。在图像中输入文字，就会自动产生一个文字图层，如图9-4所示。

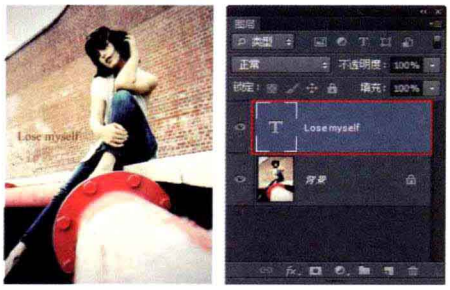



图9-4 创建文字图层

文字图层有以下几个特点：

文字图层含有文字内容和文字格式，可以单独保存在文件中，并且可以反复修改和编辑。文字图层中的图层缩览图中有一个T符号。

文字图层的名称默认以当前输入的文字作为图层名称，以便于辨别。

在文字图层上不能使用众多的工具来着色和绘图，如画笔、历史记录画笔、艺术历史记录画笔、铅笔、直线、图章、渐变、橡皮擦、模糊、锐利、涂抹、加深、减淡、海绵工具等。

Photoshop中的许多命令都不能直接在文字图层上应用，如“填充”命令以及所有的“滤镜”命令等。

*Tips*

如果需要对文字图层使用这些工具和命令，必须先将文字图层转换成普通图层。执行“图层→栅格化→图层”命令或执行“图层→栅格化→文字”命令，就可以将文字图层转换为普通图层。

文字图层转换为普通图层后，将无法还原为文字图层，此时将失去文字图层反复编辑和修改的功能，所以在转换时要慎重考虑。必要时先复制一份，然后再将文字图层转换为普通图层。

文字图层不能使用众多的工具和命令，但它可以使用“编辑→变换”子菜单中的命令，对文字进行旋转、翻转、倾斜和扭曲等操作。

## 9.2.2 调整图层

调整图层是一种比较特殊的图层。这种类型的图层主要用来控制色调和色彩的调整。也就是说，Photoshop会将色调和色彩的设置，如色阶和曲线调整等应用功能变成“调整图层”单独存放到文件中，使得可以修改其设置，但不会永久性地改变原始图像，从而保留了图像修改的弹性。

**应用案例** **建立曲线调整图层提亮图像**

**源文件：光盘\源文件\第9章\9-2-2.psd 视频：光盘\视频\第9章\建立曲线调整图层提亮图像.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第9章\92201.jpg”，效果如图9-5所示。执行“窗口→图层”命令，打开“图层”面板，如图9-6所示。

STEP 02 单击“图层”面板上的“创建新的填充或调整图层”按钮，在弹出的下拉菜单中选择“曲线”选项，打开“属性”面板，拖动曲线到合适位置或在输入框中输入数值，如图9-7所示。设置完成，“图层”面板如图9-8所示，图像效果如图9-9所示。

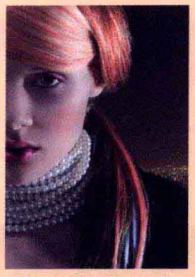
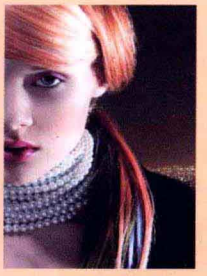

图9-5 打开图像


图9-6 “图层”面板


图9-7 “属性”面板


图9-8 “图层”面板


图9-9 图像效果

新增的“调整图层”同样也会出现在原作用图层之上，而且其名称是以当前色彩或色调调整的命令来命名的，例如选择“曲线”命令则新建的调整图层名称为“曲线1”。此外，“调整图层”还有以下特点：

在“调整图层”左侧将显示与色调或色彩命令相关的图层缩览图，在其右侧显示图层蒙版缩览图，中间显示关于图层内容与蒙版是否有链接的链接符号。当出现链接符号时，表示色调/色彩调整将只对蒙版中所指定的图像区域起作用。反之，如果没有链接符号，则表示这个调整图层将对整个图像起作用。

当对“调整图层”中的设置不满意时，可以重新设置。只需在“图层”面板中双击调整图层的图层缩览图，重新打开“调整”面板，就可以重新修改参数设置。

*Tips*

“调整图层”对其下方的所有图层都起作用，而对其上方的图层不起作用。在使用“调整图层”进行色彩或色调调整时，如果不想对其下方的所有图层都起作用，可以将其与其上方的图层编组，这样该调整图层就只对编组的图层起作用，而不会影响其他没有编组的图层了。

## 9.2.3 背景图层

背景图层是新建文档或打开图像时创建的图层，名称为“背景”，且为斜体。背景图层具有如下特点：

背景图层是一个不透明的图层，具有以背景色为底色的颜色，它始终是被锁定的。

不能进行“不透明度”、“混合模式”和“填充颜色”的操作。

图层名称始终以“背景”为名，位置在“图层”面板的最底层。

如果一定要更改背景图层的“不透明度”和“图层混合模式”，应先将其转换成普通图层。双击背景图层或执行“图层→新建→背景图层”命令或直接双击背景图层的图层缩览图，弹出“新建图层”对话框，如图9-10所示。在对话框中设置图层名称、不透明度和模式后，单击“确定”按钮，背景图层就会转变为普通图层，“背景”图层变成“图层0”，如图9-11所示。

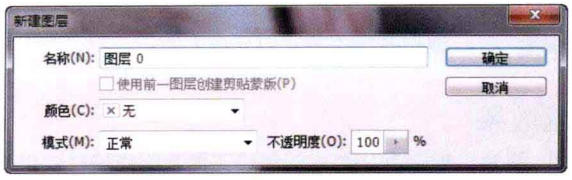



图9-10 “新建图层”对话框



图9-11 转换图层属性

## 9.2.4 形状图层




图9-12 “图层”面板

当使用“矩形工具”、“圆角矩形工具”、“椭圆工具”、“多边形工具”、“直线工具”或“自定形状工具”等形状工具时，在选项栏上单击“形状” 形状 后，在图像中绘制图形时就会在“图层”面板中自动产生一个形状图层，并自动命名为“形状1”。与之前的版本相比，Photoshop CS6取消了形状图层的蒙版功能，同时引入Illustrator、Coreldraw中的矢量绘图概念，如图9-12所示。

*Tips*

在“路径”面板中可以看到当前所选形状图层中的路径内容，如图 9-13 所示。这个路径是临时存在的，一旦切换到其他图层，这个路径就会消失，如图 9-14 所示。

形状图层具有可以反复修改和编辑的特性。在“图层”面板中单击矢量蒙版缩览图，Photoshop就会在“路径”面板中自动选中当前路径，随后读者即可利用各种路径编辑工具进行编辑。与此同时，也可以更改形状图层中的填充颜色，只要双击图层缩览图就可以打开“拾取实色”对话框重新设置填充颜色。读者还可以删除形状图层中的路径，或者隐藏和关闭路径等。





图9-13 选择路径所在图层 图9-14 未选择路径所在图层

*Tips*

形状图层不能直接执行众多的 Photoshop 功能，如色调和色彩调整以及滤镜功能等。所以必须先将其转换成普通图层之后才可使用。选择要转换成普通图层的形状图层，然后执行“图层→栅格化→形状”命令即可。如果执行“图层→栅格化→矢量蒙版”命令，则可将形状图层中的剪辑路径变成一个图层蒙版，从而使形状图层变成填充图层。

## 9.2.5 填充图层

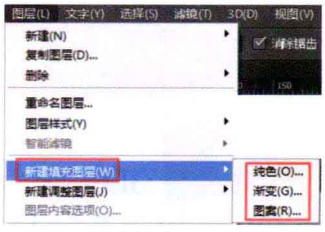



图9-15 新建填充图层

填充图层可以在当前图层中填入一种颜色（纯色或渐变色）或图案，并结合图层蒙版的功能，产生一种遮盖特效。在图层中，图层蒙版起到了隐藏或显示图像区域的作用。通俗地讲，它可以用来遮盖部分不要的图像。

用户可以执行“图层→新建填充图层”选择要填充的类型，如图9-15所示。

- 纯色：用当前前景色填充调整图层。使用拾色器选择其他填充颜色。
- 渐变：单击“渐变” 以显示“渐变编辑器”，或单击倒箭头并从弹出式面板中选取一种渐变。如果需要，请设置其他选项。“样式” 指定渐变的形状；“角度” 指定应用渐变时使用的角度；“缩放” 更改渐变的大小；“反向” 翻转渐变的方向；“仿色” 通过对渐变应用仿色减少带宽；“与图层对齐” 使用图层的定界框来计算渐变填充。可以在图像窗口中拖动以

移动渐变中心。

图案：单击图案，并从弹出式面板中选取一种图案。单击“比例”，并输入值或拖动滑块。单击“贴紧原点”以使图案的原点与文档的原点相同。如果希望图案在图层移动时随图层一起移动，请选择“与图层链接”。选中“与图层链接”后，当“图案填充”对话框打开时可以在图像中拖移以定位图案。

应用案例

## 为图像填充图案制作抽丝效果

**源文件：源文件\第9章\9-2-5.psd　视频：视频\第9章\为图像填充图案制作抽丝效果.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第9章\92501.jpg”，图像效果如图9-16所示，复制“背景”图层得到“背景 副本”图层。打开素材“92502.jpg”，执行“编辑→定义图案”，将图像定义图案，如图9-17所示。




图9-17 定义图案

STEP 02 执行“图层→新建填充图层→图案”命令，弹出“新建图层”对话框，如图9-18所示。单击“确定”，设定图案填充参数，如图9-19所示。

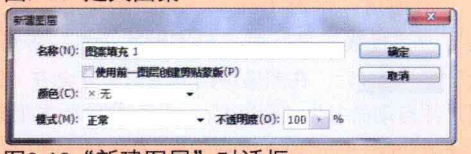



图9-18 “新建图层”对话框

STEP 03 设置图层属性为“颜色加深”，“不透明度”为“85%”，“填充”为“95%”，如图9-20所示。设置完成后，使用“画笔工具”，将“前景色”调成黑色，在图层蒙版中人物脸部涂抹，完成最终制作，如图9-21所示。

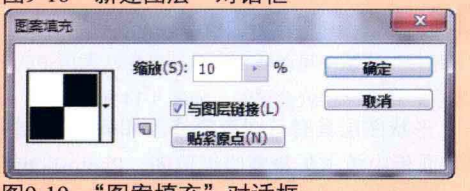



图9-19 “图案填充”对话框



图9-16 打开图像




图9-20 “图案填充”图层属性设置



图9-21 最终效果

*Tips*

图层蒙版不能应用于背景图层，并且只对单一图层起作用。

## 9.2.6 3D图层

3D图层是包含有置入3D文件的图层。可以打开 3D 文件或将其作为 3D 图层添加到打开的 Photoshop 文件中。将文件作为 3D 图层添加时，该图层会使用现有文件的尺寸。3D 图层包含 3D 模型和透明背景，如图9-22所示。3D图层可以是由Adobe Acrobat 3D Version 8、3D Studio Max、Alias、Maya和Google Earth等程序创建的文件。

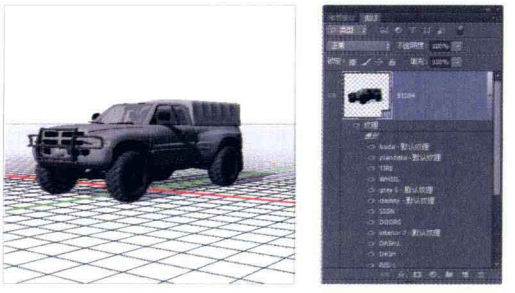


图9-22 3D模型与“图层”面板

## 9.2.7 视频图层

视频图层是包含有视频文件帧的图层。可以使用视频图层向图像中添加视频。将视频剪辑作为视频图层导入到图像中，可以遮盖该图层、变换该图层、应用图层效果、在各个帧上绘画或栅格化单个帧并将其转换为标准图层。可使用“时间轴”面板播放图像中的视频或访问各个帧。



图9-23“图层”面板

在使用“时间轴”面板制作帧动画时，“图层”面板发生改变，如图9-23所示，增加了很多跟动画有关的属性按钮。

关于“视频图层”的内容将在本书第17章中详细介绍。

# 9.3 创建图层

Photoshop提供了多种创建图层的方法，包括在“图层”面板中创建、在编辑图像的过程中创建、使用命令创建等。

## 9.3.1 在“图层”面板中创建新图层

打开“图层”面板，单击“图层”中的“创建新图层”按钮，即可在当前图层上面新建一个图层，新建的图层会自动成为当前图层，如图9-24所示。

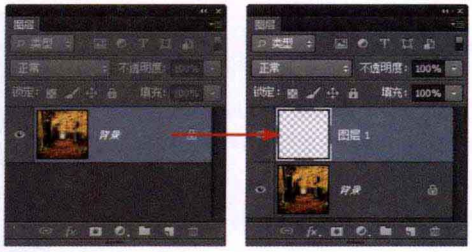


图9-24 新建图层

*Tips* 如何在当前图层下方新建图层？

如果要在当前图层的下面新建图层，可以按住【Ctrl】键单击“创建新图层”按钮，需要注意的是“背景”图层下面不能创建图层。

## 9.3.2 使用命令创建新图层

可以通过不同的命令来创建新图层，下面讲解3种使用命令创建新图层的方法：

使用“新建”命令新建图层：

如果要在创建图层的同时设置图层的属性，如图层名称、颜色和混合模式，可执行“图层→新建→图层”命令，弹出“新建图层”对话框，在对话框中可以对新创建的图层进行设置，如图9-25所示。单击“确定”按钮，“图层”面板如图9-26所示。

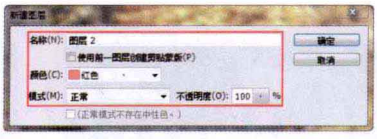


图9-25“新建图层”对话框



图9-26“图层”面板

*Tips*

在“颜色”下拉列表中选择一种颜色，可以用来标记图层。用颜色标记图层在Photoshop中被称为“颜色编码”。为某些图层或图层组设置一个可以区别于其他图层或图层组的颜色，可以有效地区分不同用途的图层。

*Tips* 还有其他创建新图层的方法吗？

单击“图层”面板右上角的三角形按钮，在弹出的菜单中选择“新建图层”，或者按住【Alt】键单击“创建新图层”按钮，也可以弹出“新建图层”对话框。

使用“通过拷贝的图层”命令新建图层：

打开素材图像，如图9-27所示。使用“快速选择工具”，选中图像中的花朵，选区效果如图9-28所示。

执行“图层→新建→通过拷贝的图层”命令，可以将选区内的图像复制到一个新的图层中，原图层内容保持不变，如图9-29所示。如果没有创建选区，则执行该命令可以快速复制当前图层，如图9-30所示。


图9-27 打开图像


图9-28 选区效果



图9-29 复制选区



图9-30 复制图层

## 应用案例 通过拷贝图层突出主题

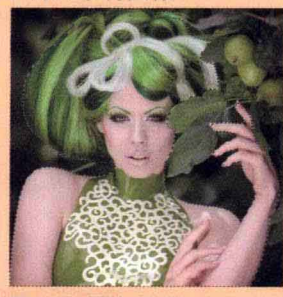
**源文件：光盘\源文件\第9章\9-3-2.psd　视频：光盘\视频\第9章\通过拷贝图层突出主题.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第9章\93201.jpg”，效果如图9-31所示。使用“快速选择工具”将图像中的人物选中，如图9-32所示。


图9-31 打开素材图像


图9-32 创建选区

STEP 02 执行“选择→修改→羽毛”命令，设置“羽化半径”为5像素，效果如图9-33所示。执行“图层→新建→通过拷贝的图层”命令，效果如图9-34所示。


图9-33 羽化选区

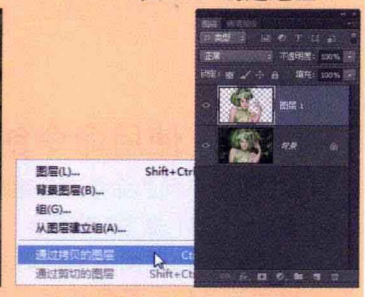


图9-34 通过拷贝的图层

STEP 03 选择“背景”图层，执行“图像→调整→去色”命令，效果如图9-35所示。执行“编辑→渐隐去色”命令，设置“不透明度”为50%，效果如图9-36所示。


图9-35 去色图像



图9-36 渐隐效果

使用“通过剪切的图层”命令新建图层

在图像中创建选区，如图9-37所示，执行“图层→新建→通过剪切的图层”命令，将选区内的图像剪切到一个新的图层，如图9-38所示。在“图层”面板中可以看到，“背景”图层的选区部分已被剪切移至新的图层中。



图9-37 选区效果



图9-38 “图层”面板

## 9.3.3 创建“背景”图层

执行“文件→新建”命令，弹出“新建”对话框，在该对话框中可以选择3种方式作为背景内容，如图9-39所示。

如果使用“白色”或“背景色”作为背景内容，则“图层”面板最下面的图层便是“背景”图层。如果使用“透明”作为背景内容时，文档是没有“背景”图层的。

如果删除“背景”图层或者文档中没有“背景”图层，可以单击选择一个图层，执行“图层→新建→背景图层”命令，将所选的图层创建为“背景”图层，如图9-40所示。

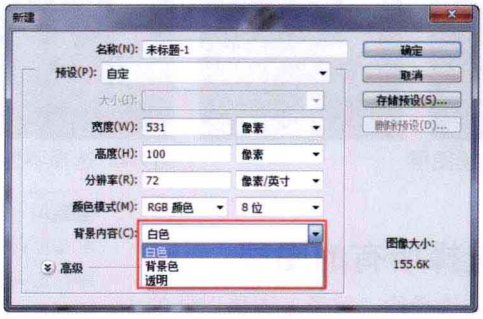



图9-39 “新建”对话框



图9-40 创建“背景”图层

## 9.3.4 将“背景”图层转换为普通图层

“背景”图层是比较特殊的图层，无法调整它的堆叠顺序、混合模式和不透明度。要进行这些操作，需要先将“背景”图层转换为普通图层。

打开“图层”面板，如图9-41所示。双击“背景”图层，弹出“新建图层”对话框，在对话框中为其输入一个名称，选择图层颜色，如图9-42所示。单击“确定”按钮，即可将其转换为普通图层，“图层”面板如图9-43所示。




图9-41 “图层”面板




图9-42 “新建图层”对话框




图9-43 “图层”面板

*Tips*

按住【Alt】键双击“背景”图层，可以不必打开对话框直接将其转换为普通图层。一个图像中可以没有“背景”图层，但最多只能有一个“背景”图层。

# 9.4 选择图层

要想实现对图层的编辑操作，首先要选择图层。Photoshop的图层种类很多，选择方法也不尽相同，

下面介绍选择图层的方法：

- 选择一个图层：在“图层”面板上单击任意一个图层即可选择该图层，并且所选图层将会成为当前图层。
- 选择多个图层：如果要选择多个连续的图层，可以单击第一个图层，然后按住【Shift】键单击最后一个图层，即可选择多个连续的图层，如图9-44所示；如果要选择多个不连续的图层，可以按住【Ctrl】键单击这些图层，如图9-45所示。

除了配合快捷键选择图层外，在Photoshop中可以通过“选择”菜单下的命令实现对图层的选择操作，如图9-46所示。



图9-44 选择连续图层





图9-45 选择不连续图层

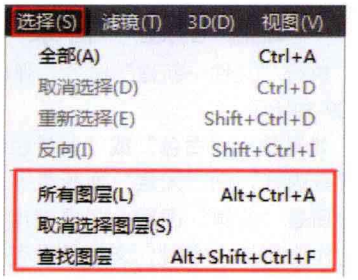



图9-46“选择”菜单

## 9.4.1 选择所有的图层

如果用户需要选择除“背景”图层以外的其他所有图层，可以执行“选择→所有图层”命令，如图9-47所示。

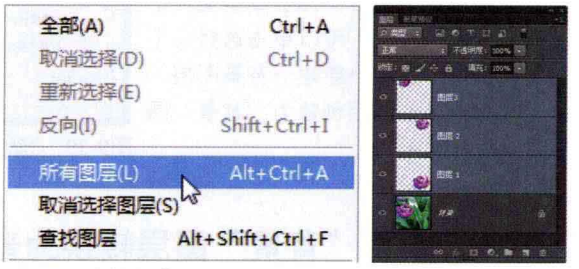



图9-47 选择所有图层

## 9.4.2 选择链接图层

Photoshop可以将多个相关图层使用链接命令链接在一起，以便执行移动、缩放等操作。要想选择所有链接图层，首先要选择一个链接图层，然后执行“图层→选择链接图层”命令，可以选择所有与之链接的图层，如图9-48所示。

*Tips*

如果选中的图层没有其他链接图层，则在“图层”菜单中不会显示“选择链接图层”命令。

## 9.4.3 取消选择图层

执行“选择→取消选择图层”命令即可取消所选择的图层，如图9-49所示。





图9-48 选择链接图层 选择多个链接图层

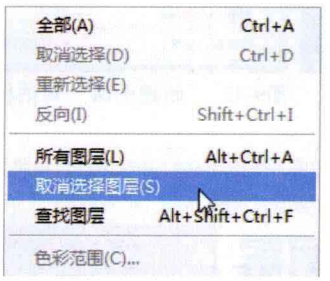





图9-49 取消选择图层

## 9.4.4 使用图层滤镜选择图层

new

Photoshop CS6中针对图层的管理新增了“图层滤镜”功能。执行“窗口→图层”命令，打开“图层”面板，如图9-50所示显示了图层滤镜功能。

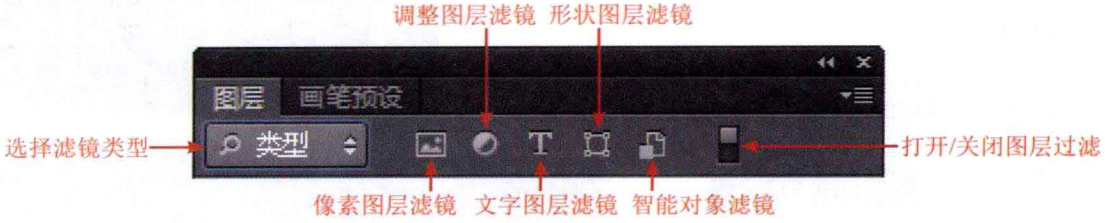



图9-50 图层滤镜

“类型”下列拉列表中包括6个选项，如图9-51所示，选择不同的选项，右侧将显示相应的参数。




图9-51 选取过滤类型下拉列表

CS6 类型：选择该选项时，右侧将显示一系列类型滤镜按钮。单击“像素图层滤镜”按钮，“图层”面板中只显示像素图层；单击“调整图层滤镜”按钮，“图层”面板中只显示调整图层；单击“文字图层滤镜”按钮，“图层”面板中只显示文字图层；单击“形状图层滤镜”按钮，“图层”面板中只显示形状图层；单击“智能对象滤镜”按钮，“图层”面板中只显示智能对象图层。



图9-53 效果选取滤镜类型

CS6 名称：选择该选项时，右侧将显示一个文本框，如图9-52所示，在该文本框中输入图层的名称，将只显示搜索的图层。




图9-52 名称选取滤镜类型

CS6 效果：选择该选项时，右侧将显示图层样式下拉列表，如图9-53所示。选择不同的图层样式选项，将只显示带有该样式的图层。

CS6 模式：选择该选项时，右侧将显示图层混合模式下拉列表，如图9-54所示。选择不同的图层混合模式选项，将只显示该混合模式的图层。




图9-54 模式选取滤镜类型

CS6 属性：选择该选项时，右侧将显示图层属性下拉列表，如图9-55所示。选择不同的图层属性选项，将只显示该属性的图层。




图9-55 属性选取滤镜类型

CS6 颜色：选择该选项时，右侧将显示图层颜色下拉列表，如图9-56所示。选择不同的图层颜色选项，将只显示该颜色标记的图层。




图9-56 颜色选取滤镜类型

CS6 打开或关闭图层过滤：默认情况下，图层的选取滤镜类型为打开状态，单击该按钮可关闭。

*Tips* 有没有什么更快速的方法选择图层？

选择“移动工具”，勾选其选项栏上的“自动选择”选项，在画布上单击，即可自动选择该图层。也可以在画布中需要选择的对象上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择对象图层也可以快速选择图层。

### 9.4.5 查找图层

在编辑图像的过程中，图层很多，查找修改非常麻烦。使用“查找图层”命令，可以快速地在“图层”面板中找到想要的图层。

执行命令后，“图层”面板中会显示“搜索”，输入图层的大概信息即可找到相应的图层，如图9-57所示。



图9-57 查找图层

## 9.5 编辑图层

在设计一幅好的作品时，需要经过许多操作步骤才能够完成，特别是图层的相关操作尤为重要。这是因为一个综合性的设计往往由多个图层组成，并且对这些图层进行多次编辑后，才能得到理想的设计效果，下面将对图层的各种编辑方法和应用技巧进行讲解。

### 9.5.1 移动、复制和删除图层

#### 移动图层

如果想要移动整个图层内容，先将要移动的图层设为当前图层，然后使用“移动工具”，或按住【Ctrl】键拖动就可移动图像。如果想要移动的是图层中的某一区域，必须先创建选区，然后再使用“移动工具”进行移动。

#### 复制图层

复制图层是较为常用的图层操作，可以将某一图层复制到同一图像或是另一幅图像中，如果在同一图像中复制图层，将需要复制的图层拖动至“图层”面板中的“创建新图层”按钮上，即可复制该图层，如图9-58所示。复制后的图层将出现在被复制的图层上方，如图9-59所示。



图9-58 拖曳图层



图9-59 “图层”面板

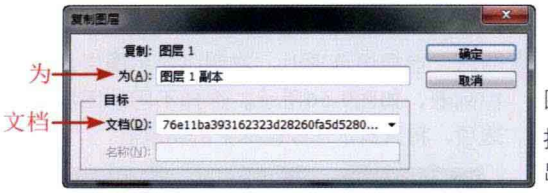



图9-60 “复制图层”对话框

还可以选中需要复制的图层，执行“图层→复制图层”命令，或是单击“图层”面板右上角的三角形按钮，在弹出的菜单中选择“复制图层”命令，弹出“复制图层”对话框，如图9-60所示，设置选项后，单击“确定”按钮，即可复制图层到指定的图像中。

- 为：可输入图层的名称。
- 文档：在下拉列表中列出当前已经打开的所有图像文件，从中选中一个文件以便在复制后的图层上存放。如果选择“新建”选项，则表示复制图层到一个新建的图像文件中。此时，“名称”文本框被激活，用户可在其中为新文件指定一个文件名。

*Tips* 快速复制图像

将一幅图像中的某一图层复制至另一图像中，还有一个快速直接的方法，首先同时显示这两个图像文件，然后在被复制的“图层”面板中拖动图层至另一图像窗口中即可。

#### 删除图层或组

删除不必要的图层可以减小图像文件的大小。

要进行删除并看到确认消息，请单击“删除”图标。还可以执行“图层→删除→图层”命令，或从“图层”面板菜单中选择“删除图层”，如图9-61所示。

在删除图层组时，用户可以根据需求，选择删除“组合内容”或“仅组”，如图9-62所示。




图9-61 删除图层




图9-62 删除组

要删除图层或组而不进行确认，用户可以选中图层或组，按住鼠标左键将其拖动到“删除”图标，松开鼠标即可；按住【Alt】键的同时单击“删除”图标或按【Delete】键也可以直接删除。

如果所选图层是隐藏的图层，则可以执行“图层→删除→隐藏图层”命令来删除。

*Tips*

要删除链接图层，请选择一个链接图层，然后执行“图层→选择链接图层”命令，即可删除图层。

## 9.5.2 调整图层的叠放顺序

“图层”面板中图层的叠放顺序直接关系到图像的显示效果，因此为图层排序也是一个非常基本的操作。Photoshop提供了两种调整叠放顺序的方法。

### 鼠标直接拖曳

在“图层”面板中，使用鼠标可以很轻松地将图层移至所需的位置。选择需要调整叠放顺序的图层，将其拖曳到相应的位置，如图9-63所示，即可调整图层的叠放顺序，效果如图9-64所示。




图9-63 调整叠放顺序前




图9-64 调整叠放顺序后




图9-65 “排列”命令子菜单

### “排列”命令调整

可以对当前图层执行“图层→排列”命令，在该子菜单中选择相应命令调整叠放顺序，如图9-65所示。

- “置为顶层”：将所选图层调整到顶层。
- “前移一层”/“后移一层”：将选择的图层向上或向下移动一层。
- 置为底层：将所选图层调整到最底层。
- 反向：在“图层”面板中选择多个图层，执行该命令可以反转所选图层的叠放顺序。

*Tips*

如果图像中含有“背景”图层，即使选择了“置为底层”命令，该图层图像仍然只能在“背景”图层之上，这是因为“背景”图层始终位于最底部。

如果选择的图层位于图层组中，执行“置为顶层”或“置为底层”命令时，可以将图层调整到当前图层组的最顶层或最底层。

## 9.5.3 锁定图层

在“图层”面板中可将图层的某些编辑功能锁住，从而避免对图像的错误编辑。使用鼠标单击相应的锁定图标，即可开启该功能。

### “锁定透明像素”按钮

单击该按钮，图层上的透明区域不能被编辑。如图9-66所示为锁定透明像素后进行填充的效果。如果未单击“锁定透明像素”按钮，整个图层的所有区域均被填充，如图9-67所示。

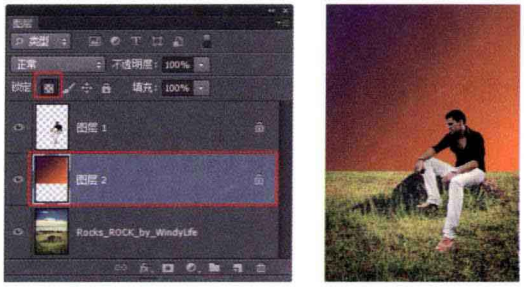


图9-66 锁定透明像素

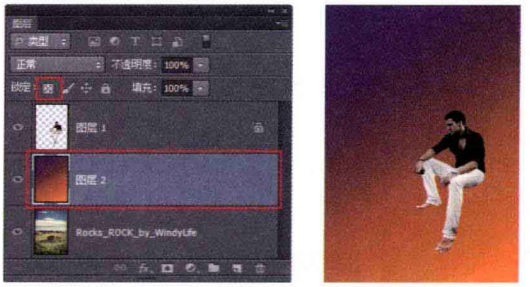


图9-67 未锁定透明像素

*Tips*

“填充”与“描边”对话框中，均有一个“保留透明区域”复选框，其功能与“图层”面板中的“锁定透明像素”相同，也是用来保护透明区域的，以免透明区域在“填充”和“描边”时受到影响。

### “锁定图像像素”按钮

单击该按钮，可以将当前图层保护起来，不受填充、描边及其他绘图操作的影响，只能对图层进行移动和变换操作。如果使用绘图工具，则在图像窗口中显示为 图标，如图9-68所示。

### “锁定位置”按钮

单击该按钮，将不能对锁定的图层进行移动、旋转、自由变换等编辑操作，但能够对当前图层进行填充、描边和其他绘图的操作。对于设置了精确位置的图像，将它的位置锁定后就不必担心被意外移动了。

### “锁定图层或组的全部属性”按钮

单击该按钮，可以锁定以上全部选项。锁定图层或组将显示一个变暗的锁定图标，如图9-69所示。

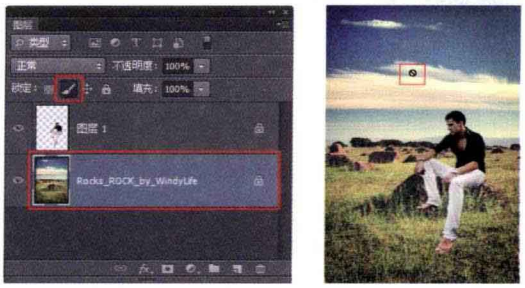


图9-68 锁定图像像素



图9-69 锁定图层或组

*Tips* 快速复制图像

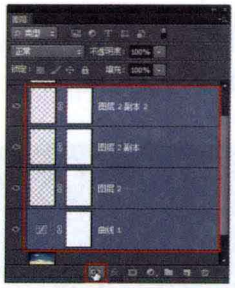
即使用户单击“锁定透明像素”按钮、“锁定图像像素”按钮、或“锁定位置”按钮，仍然可以调整当前图层的不透明度和图层混合模式。

图层被锁定后，图层名称右侧会出现一个锁状图标，当图层完全锁定时，锁定图标是实心的；当图层被部分锁定时，锁定图标是空心的。

## 9.5.4 链接图层

当需要同时对多个图层进行操作时，可以将它们作为一个整体处理，即把这些图层设置为链接图层。

在“图层”面板中选中相应图层后，用鼠标单击面板底部的“链接图层”按钮，如图9-70所示。这时，在“图层”面板中图层名称的后面就会出现“链接图层”图标，表示这些图层处于链接状态，如图9-71所示。在对这些图层进行同样的变换操作时，只需要选择其中一个图层即可。



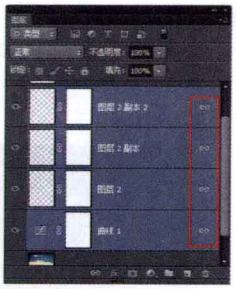


图9-70 单击“链接图层”按钮　图9-71 链接图层

*Tips*

链接的图层只能进行变换操作，而不能进行绘图、滤镜和混合模式等操作。

## 9.5.5 栅格化图层

new

对于一些包含矢量数据的图层，如文字图层、形状图层和矢量图层等，不能使用绘画工具或滤镜。但是将这些图层栅格化，转换为普通图层，就可以使用绘画工具和滤镜了。

执行“图层→栅格化→图层”命令，可栅格化图层，或在“图层”面板中用鼠标右键单击当前图层，在弹出菜单中选择“栅格化图层”选项，将图层栅格化，如图9-72所示。




图9-72 栅格化图层

- “文字”栅格化：将文字图层栅格化，即可将其转换为普通图层，如图9-73所示。

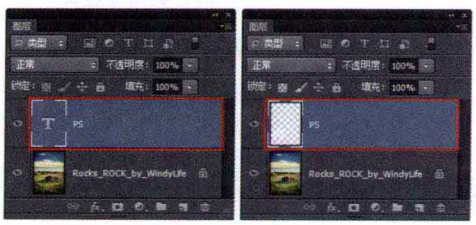


图9-73 栅格化文字图层

- “形状”栅格化：执行“图层→栅格化→形状”命令，可栅格化形状图层，如图9-74所示。



图9-74 栅格化形状图层

- “填充内容”栅格化：执行“图层→栅格化→填充内容”命令，可栅格化图层的填充内容，但保留矢量蒙版，如图9-75所示。



图9-75 栅格化填充内容

“矢量蒙版”栅格化：执行“图层→栅格化→矢量蒙版”命令，可栅格化形状图层的矢量蒙版，同时将其转换为图层蒙版，如图9-76所示。



图9-76 栅格化矢量蒙版

“智能对象”栅格化：栅格化智能对象图层，使其转换为普通图层。

“视频”栅格化：当栅格化视频图层时，选定的图层将被拼合到“动画”面板中选定的当前帧中。尽管可以一次栅格化多个视频图层，但只能为顶部视频图层指定当前帧。

“3D图层”栅格化：栅格化3D图层，将其转换为普通图层，如图9-77所示。

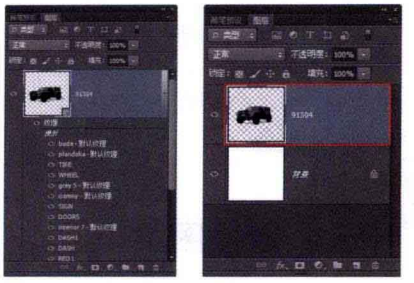


图9-77 栅格化3D图层

“图层样式”栅格化：执行“图层→栅格化→图层样式”命令，栅格化图层样式，如果图层样式附带蒙版，则蒙版将与图层合并，如图9-78所示。



图9-78 栅格化图层样式

图层：栅格化选定图层上的所有矢量数据。

所有图层：栅格化包含矢量数据和生成的数据的所有图层。

## 9.5.6 自动对齐图层

“自动对齐图层” 命令可以根据不同图层中的相似内容（如角和边）自动对齐图层。可以指定一个图层作为参考图层，也可以让 Photoshop 自动选择参考图层。其他图层将与参考图层对齐，以便匹配的内容能够自行叠加。

通过使用“ 自动对齐图层” 命令，可以用下面几种方式组合图像：

（1）替换或删除具有相同背景的图像部分。对齐图像之后，使用蒙版或混合效果将每个图像的部分内容组合到一个图像中。

（2）将共享重叠内容的图像缝合在一起。

（3）对于针对静态背景拍摄的视频帧，可以将帧转换为图层，然后添加或删除跨越多个帧的内容。

用户可以执行“编辑→自动对齐图层”命令，如图9-79所示，弹出“自动对齐图层”对话框，如图9-80所示。

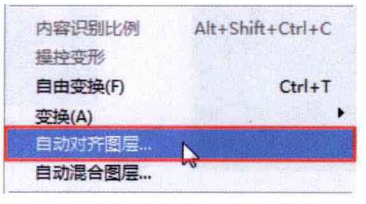



图9-79 “自动对齐图层”命令




图9-80 “自动对齐图层”对话框

- 投影：系统为用户提供6种形式不同的投影方法。
- 自动：Photoshop 将分析源图像并应用“透视”或“圆柱”版面（取决于哪一种版面能够生成更好的复合图像）。
- 透视：通过将源图像中的一个图像（默认情况下为中间的图像）指定为参考图像来创建一致的复合图像，然后变换其他图像（必要时，进行位置调整、伸展或斜切），以便匹配图层的重叠内容。
- 圆柱：通过在展开的圆柱上显示各个图像来减少在“透视”版面中会出现的“领结”扭曲。图层的重叠内容仍匹配。将参考图像居中放置，最适合于创建宽全景图。
- 球面：将图像与宽视角对齐（垂直和水平）。指定某个源图像（默认情况下是中间图像）作为参考图像，并对其他图像执行球面变换，以便匹配重叠的内容。
- 场景拼贴：对齐图层并匹配重叠内容，不更改图像中对象的形状（如圆形将保持为圆形）。
- 仅调整位置：对齐图层并匹配重叠内容，但不会变换（伸展或斜切）任何源图层。
- 镜头校正：自动校正以下镜头缺陷：
- 晕影去除：对导致图像边缘（尤其是角落）比图像中心暗的镜头缺陷进行补偿。
- 几何扭曲：补偿桶形、枕形或鱼眼失真。

**应用案例**

### 使用“自动对齐图层”命令拼合图像

**源文件：源文件\第9章\9-5-6.psd　视频：视频\第9章\使用“自动对齐图层”命令拼合图像.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第9章\95601.jpg、95602.jpg、95603.jpg”，将“95602.jpg、95603.jpg”拖拽到“95601.jpg”中。选中所有图层，如图9-81所示。执行“编辑→自动对齐图层”命令，打开“自动对齐图层”面板进行相关设置，如图9-82所示。

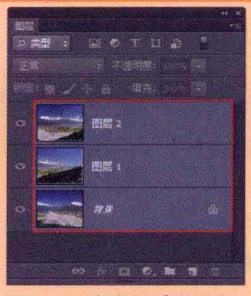



图9-81 选中所有图层




图9-82 自动对齐图层面板

**STEP 02** 单击“确定”按钮，系统将基于内容对齐所选图层，图层也将发生改变，如图9-83所示。最终效果如图9-84所示。

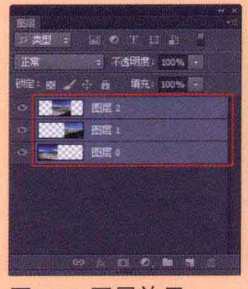



图9-83 图层效果



图9-84 最终效果

## 9.5.7 自动混合图层

使用“自动混合图层”命令可缝合或组合图像，从而在最终复合图像中获得平滑的过渡效果。“自动混合图层”将根据需要对每个图层应用图层蒙版，以遮盖过度曝光或曝光不足的区域的内容差异。“自动混合图层”仅适用于 RGB 或灰度图像，不适用于智能对象、视频图层、3D 图层或背景图层。

可以使用“自动混合图层”命令混合同一场景中具有不同焦点区域的多幅图像，以获取具有扩展景深的复合图像。还可以采用类似方法，通过混合同一场景中具有不同照明条件的多幅图像来创建复合图像。除了组合同一场景中的图像外，还可以将图像缝合成一个全景图（使用 Photomerge 命令将多幅图像生成全景图可能会更好）。

“自动混合图层”命令将根据需要对每个图层应用图层蒙版，以遮盖过度曝光或曝光不足的区域或内容差异并创建无缝复合。

执行“编辑→自动混合图层”命令（如图9-85所示），系统会弹出“自动混合图层”对话框，如图9-86所示。

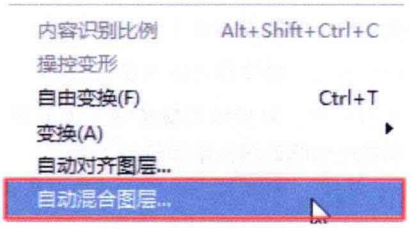



图9-85 “自动混合图层”命令

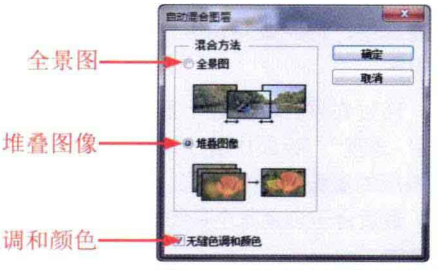



图9-86 “自动混合图层”对话框

- 全景图：将重叠的图层混合为一个全景图。
- 堆叠图像：混合每个区域中的最佳细节，该命令适用于对齐的图像。
- 无缝色调和颜色：调整颜色和色调以便进行无缝混合。

## 应用案例 使用“自动混合图层”命令合成图像

**源文件：源文件\第9章\9-5-7.psd 视频：视频\第9章\使用自动混合图层命令合成图像.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第9章\95701.jpg”文件，如图9-87所示。使用“快速选择工具”将图像中人物选中，单击“调整边缘”按钮，修改边缘，单击“确定”按钮，效果如图9-88所示。



图9-87 打开素材图像





图9-88 调整边缘

STEP 02 执行“编辑→拷贝”命令。打开素材图像“光盘\源文件\第9章\95702.jpg”文件，执行“编辑→粘贴”命令，再执行“编辑→自由变换”命令，调整图像效果如图9-89所示。

STEP 03 在“图层”面板上同时选中两个图层，如图9-90所示。执行“编辑→自动混合图层”命令，弹出如图9-91所示对话框。


图9-89 粘贴对象


图9-90 选择图层



图9-91 “自动混合图层”对话框

STEP 04 选择“堆叠图像”选项，单击“确定”按钮，图像效果如图9-92所示。设置“前景色”为白色，使用“画笔工具”在图层蒙版中绘制，将人物的面部细节露出来，完成效果如图9-93所示。


图9-92 自动混合效果

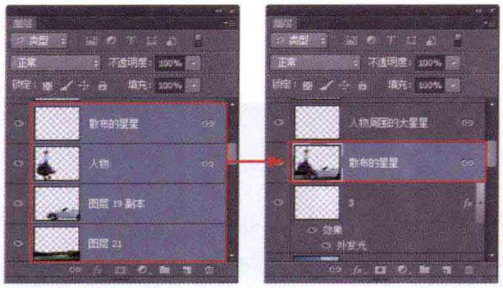

图9-93 处理后效果

# 9.6 合并图层

图层过多，占用的内存与暂存盘等系统资源就大。这样，会导致电脑的运行速度变慢。将相同属性的图层合并可以减小文件的大小。Photoshop中提供了多种合并图层的方法，接下来将逐一讲解。

## 9.6.1 合并多个图层或组

当需要合并两个或多个图层时，首先在“图层”面板中单击选中多个图层，然后执行“图层→合并图层”命令，或是单击“图层”面板右上角的三角形按钮，在弹出的菜单中选择“合并图层”选项，即可完成图层的合并，如图9-94所示。


合并图层

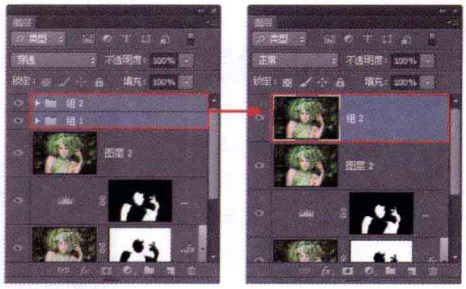

合并组

图9-94 合并图层或组

## 9.6.2 向下合并图层

将一个图层与它下面的图层合并时，可以选择该图层，然后执行“图层→向下合并”命令，合并后的图层以下方图层的名称命名，如图9-95所示。

## 9.6.3 合并可见图层

将所有可见图层合并为一个图层时，可以执行“图层→合并可见图层”命令，合并后的图层以合并前选择的图层的名称命名，如图9-96所示。

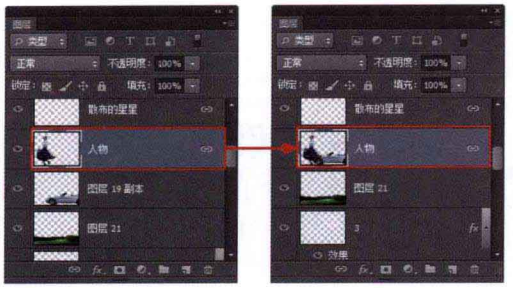


图9-95 向下合并图层



图9-96 合并可见图层

## 9.6.4 拼合图像

执行“图层→拼合图像”命令，Photoshop会将所有可见图层合并到“背景”图层中，如图9-97所示。如果有隐藏的图层，则会弹出一个提示对话框，询问是否删除隐藏的图层，如图9-98所示。



图9-97 拼合图层

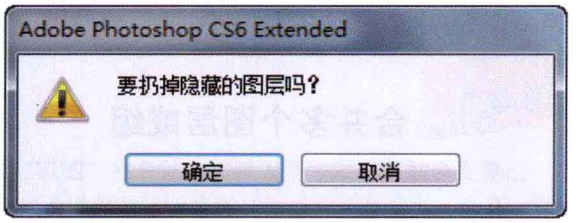



图9-98 拼合前提示框

## 9.6.5 3D图层与2D图层的拼合

可以将 3D 图层与一个或多个 2D 图层合并，以创建复合效果。例如：可以对照背景图像置入模型，并更改其位置或查看角度使其与背景搭配更加协调，如图9-99所示。将图层拼合，如图9-100所示。

关于3D功能将在第16章中详细讲解。



图9-99 拼合图层

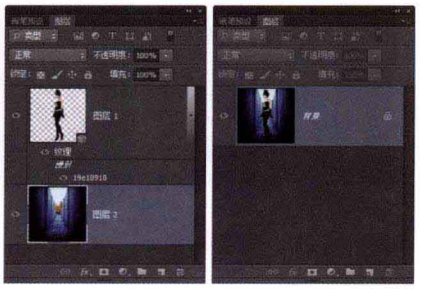


图9-100 拼合图层

# 9.7 盖印图层

盖印图层是一种类似于合并图层的操作，它可以将多个图层的内容合并为一个目标图层，同时保持

其他图层完好。如果想要得到某些图层的合并效果，而又要保持原图层完整时，盖印图层是最佳的解决办法。

## 9.7.1 盖印单个图层

选择一个图层，如图9-101所示，按快捷键【Ctrl+Alt+E】，可以将该图层中的图像盖印到下面图层中，原图像内容保持不变，如图9-102所示。

在Photoshop中盖印多个图层有两种情况：一是不包括背景图层的盖印；二是包括背景图层的盖印。


图9-101 选择图层


图9-102 盖印图层

## 9.7.2 不包括背景图层的盖印

单击选择多个图层（不包括背景图层），如图9-103所示，按快捷键【Ctrl+Alt+Shift+E】，可以创建一个包含所有盖印图层内容的新图层，原图层内容保持不变，如图9-104所示。进行盖印的图层可以是连续的，也可以是不连续的。


图9-103 选择多个图层


图9-104 盖印图层

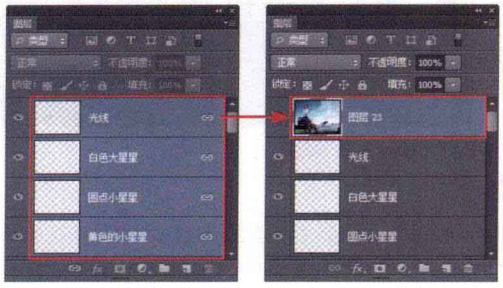
## 9.7.3 包括背景图层的盖印

当要盖印的图层中包含背景图层时，将统一盖印到背景图层中。如图9-105所示为包含背景图层盖印的效果。


图9-105 含背景图层的盖印效果

## 9.7.4 盖印可见图层

按快捷键【Ctrl+Alt+Shift+E】，可以将当前图层下面的所有可见图层盖印至一个新的图层中，原图层内容保持不变，如图9-106所示。


图9-106 盖印可见图层

## 9.7.5 盖印图层组

在“图层”面板中选择图层组，按快捷键【Ctrl+Alt+E】，可以将组中的所有图层盖印到一个新的图层中，原图层组和组中的图层内容保持不变，如图9-107所示。


图9-107 盖印图层组

# 9.8 使用图层组

随着图像编辑的深入，图层的数量会逐渐增加，要在众多图层中找到需要的图层，将会很麻烦。如果使用图层组来组织和管理图层，就可以使“图层”面板中的图层结构更加清晰，也便于查找需要的图层。图层组类似于文件夹，可以将图层按照类别放在不同的组内，当关闭图层组后，在图层面板中只显示图层组的名称。

## 9.8.1 创建图层组

创建图层组有两种方法：一是直接单击“图层”面板中的“创建新组”按钮，就可以在当前图层上方创建图层组，如图9-108所示；二是执行“图层→新建→组”命令，弹出“新建组”对话框，在该对话框中输入图层组名称及其他选项，单击“确定”按钮，即可创建图层组，如图9-109所示。



图9-108 “图层”面板




图9-109 创建图层组



- 名称：设置图层组的名称。如果不进行设置，将默认命名为“组1”、“组2”……以此类推。
- 颜色：设置图层组的颜色，与图层颜色一样用来标记图层，对图像不产生影响。
- 模式：用来设置图层组的混合模式。默认为“穿透”，表示图层组不产生混合效果。如果选择其他模式，则组中的图层将以该组的混合模式与下面的图层混合。
- 不透明度：用来设置图层组的不透明度，对其下面的图层无任何影响。

*Tips*

按住【Alt】键的同时在“图层”面板上单击“创建新组”按钮，可以打开“新建组”对话框。

如果要将多个图层创建在一个图层组内，可以选择这些图层，然后执行“图层→图层编组”命令，即可将其创建在一个图层组内，如图9-110所示。



图9-110 图层编组

*Tips*

执行“图层→新建→从图层建立组”命令，打开“从图层新建组”对话框，设置图层组的名称、颜色和模式等属性，可以将所选图层创建在设置了特定属性的图层组内。

## 9.8.2 将图层移入或移出图层组

创建图层组后，可以将已有的图层移到图层组中。如果要移动图层到指定图层组，只需拖曳该图层到图层组的名称上或图层组内任何一个位置即可，如图9-111所示。将图层组中的图层拖出组外，即可将其从图层组中移出，如图9-112所示。

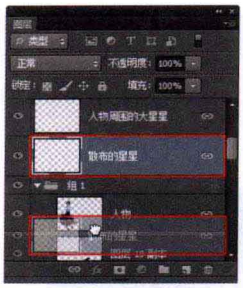



图9-111 移入图层




图9-112 移出图层

### 9.8.3 取消图层组

当需要取消图层组而保留图层时，可以选择该图层组，执行“图层→取消图层编组”命令，或按快捷键【Shift+Ctrl+G】，即可取消图层组，如图9-113所示。




图9-113 取消图层编组

## 9.9 使用“图层复合”面板

“图层复合”是“图层”面板状态的快照，它记录了当前文件中图层的可见性、位置和外观（包括图层的不透明度、混合模式以及图层样式等），通过图层复合可以快速地在文档中切换不同版面的显示。“图层复合”面板用来创建、编辑、显示和删除图层复合，如图9-114所示。




图9-114 “图层复合”面板

- “图层复合”图标：显示该图标的图层复合为当前使用的图层复合。
- 无法完全恢复图层复合：如果在“图层”面板中进行了删除图层、合并图层、将图层转换为背景或者转换颜色模式等操作，有可能会影响到其他图层复合所涉及的图层，甚至不能够完全恢复图层复合。在这种情况下，图层复合名称右侧会出现警告标志。
- 应用选中的上一图层复合：切换到上一个图层复合。
- 应用选中的下一图层复合：切换到下一个图层复合。
- 更新图层复合：如果更改了图层复合的配置，可单击该按钮进行更新。
- 创建新的图层复合：用来创建一个新的图层复合。
- 删除图层复合：用来删除当前创建的图层复合。

当出现无法完全恢复图层复合警告标志时，可以通过以下方法进行处理：

- 忽略警告：如果不对警告进行任何处理，可能会导致丢失一个或多个图层，而已存储的参数可能会

保留下来。

- 更新复合：单击“更新图层复合”按钮，对图层复合进行更新。这可能导致以前记录的参数丢失，但可以使复合保持最新状态。
- 单击警告标志：单击警告标志，弹出一个提示对话框，它说明图层复合无法正常恢复。单击“清除”可清除警告，并使其余的图层保持不变，如图9-115所示。

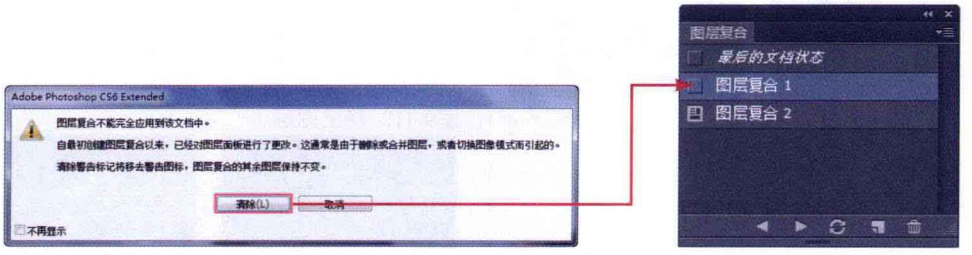



图9-115 清除警告

- 右键单击警告标志：用鼠标右键单击警告标志，在打开的菜单中可以选择“清除当前图层复合的警告”，或“清除所有图层复合的警告”，如图9-116所示。




图9-116 清除警告

单击“创建新的图层复合”按钮，弹出“新建图层复合”对话框，如图9-117所示。

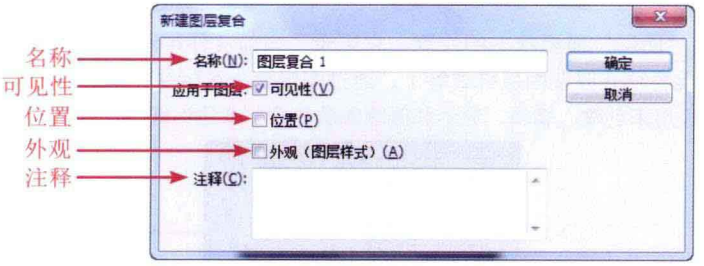



图9-117 “新建图层复合”对话框

- 名称:用来设置图层复合的名称。
- 可见性:用来记录图层是显示还是隐藏。
- 位置:用来记录图层在文档中的位置。
- 外观:用来记录是否将图层样式应用于图层和图层的混合模式。
- 注释:可以添加说明性注释。

通常情况下，设计师在向客户展示设计方案时，每一个方案都需要制作一个单独的文件。通过创建图层复合，就可以将页面版式的变化图稿创建为多个图层复合，向客户展示，下面通过一个实例进行进一步讲解“图层复合”的用途。

**应用案例**

## 使用“图层复合”在同一文件中展示多种效果

**源文件：光盘\源文件\第9章\9-9-.psd**
**视　频：光盘\视频\第9章\使用“图层复合”在同一文件中展示多种效果.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第9章\99101.jpg”，如图9-118所示。单击工具箱中的“横排文字工具”按钮，在画布中单击，按快捷键【Ctrl+T】打开“字符”面板，设置如图9-119所示。

STEP 02 设置完成后，在画布中输入文字，单击“移动工具”按钮，调整文字位置，如图9-120所示。执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第9章\99102.tif”，使用“移动工具”将其拖曳到

99101.jpg文件中，如图9-121所示。


图9-118 打开图像



图9-119 “字符”面板

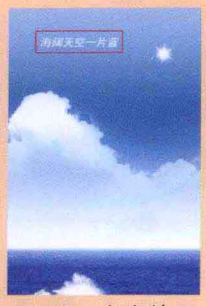


图9-120 文字效果

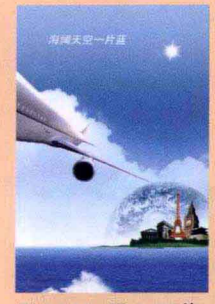


图9-121 导入图像

**STEP 03** 执行“窗口→图层复合”命令，打开“图层复合”面板，单击“图层复合”面板上的“创建新的图层复合”按钮，弹出“新建图层复合”对话框，设置如图9-122所示。单击“确定”按钮，创建一个新的图层复合案例，如图9-123所示。

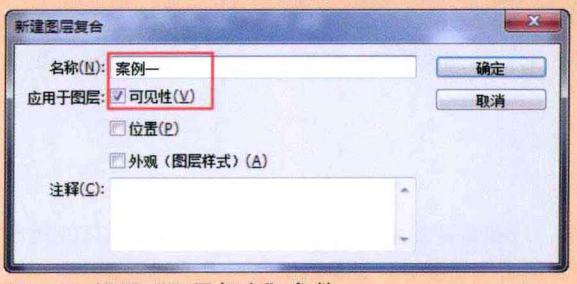


图9-122 设置“图层复合”参数

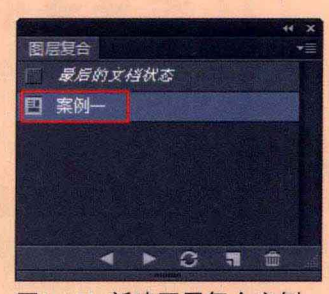


图9-123 新建图层复合案例

**STEP 04** 切换到“图层”面板中，将“图层1”隐藏，如图9-124所示。执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第9章\99103.tif”，使用“移动工具”将其拖曳到99101.jpg文件中，如图9-125所示。



图9-124 “图层”面板



图9-125 导入图像

**STEP 05** 切换到“图层复合”面板，单击“图层复合”面板上的“创建新的图层复合”按钮，弹出“新建图层复合”对话框，设置如图9-126所示。单击“确定”按钮，创建一个新的图层复合案例，如图9-127所示。

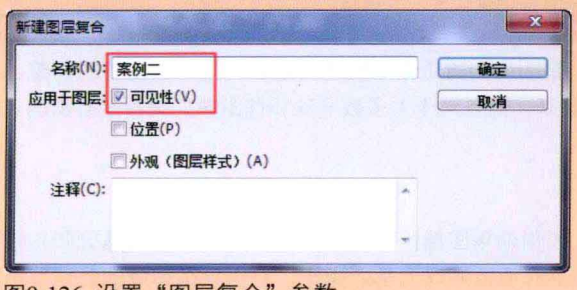


图9-126 设置“图层复合”参数



图9-127 新建图层复合案例

**STEP 06** 通过图层复合记录了两套设计方案，在“图层复合”面板中的“案例一”和“案例二”的名称前单击，显示出应用图层复合图标，图像窗口中将会显示此图层复合记录的快照，如图9-128所示。可

以在“图层复合”面板中单击◀和▶按钮循环切换。




图9-128 图层复合快照效果

# 9.10 专家支招

图层是Photoshop中很重要的一个知识点，通过对图层的深入学习可以有助于用户制作出更丰富的图像效果。

## 9.10.1 合理管理图层

在编辑图像时，有些人不喜欢新建图层，只在背景图层上编辑，如果需要修改则只能重新做，非常不方便；有些人则相反，习惯建立大量的图层去编辑图像，过量的图层不但不利于查找，也不便于修改。

合理使用图层，不但可以使照片内容丰富，也方便修改。当使用Photoshop手绘图像时，有时需要大量的图层，这时可以把图像的各个部分分组，使用图层组可以方便快捷地查找和修改。

## 9.10.2 使用中性色填充图层

不能将某些滤镜（如“光照效果”滤镜）应用于没有像素的图层。在“新图层”对话框中选择“填充（模式）中性色”可以解决这个问题，因为这样会首先使用预设的中性色来填充图层，将依据图层的混合模式来分配这种不可见的中性色。如果不应用效果，用中性色填充对其余图层没有任何影响。“填充中性色”选项不可用于使用“正常”、“溶解”、“实色混合”、“色相”、“饱和度”、“颜色”或“明度”模式的图层。

# 9.11 总结扩展

图层是Photoshop中的一项重要功能，也是图像创建工作流程的构建块。对图像简单的调整，不一定需要使用图层，但是图层能够帮助提高工作效率，而且对于大多数非破坏性图像的编辑是必需的。

## 9.11.1 本章小结

本章讲解了图层的创建、图层的编辑、如何使用图层组等应用技巧。对于图层的基础知识讲解比较细致，读者需要认真领会，因为图层直接关系到图像处理的基础操作，对于复杂图像的处理非常重要，如图像合成、特效制作等方面都离不开图层，它并非简单的罗列，而是一种艺术，这一点相信读者在学习完本章后会深有体会。

## 9.11.2 举一反三——三折页的设计

| 源文件： | 光盘\源文件\第9章\9-11.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第9章\三折页的设计.swf |
| 难易程度： | ★★☆☆☆ |
| 学习时间： | 15分钟 |

(1)



(2)



(3)




(4)

1. 新建文档，拖出参考线。
2. 使用“矩形工具”绘制图形，并将相应的素材拖入到新建文档中。
3. 使用“横排文字工具”输入文本，并对文字进行相应的调整。使用“直线工具”和“钢笔工具”在画布中绘制图像。
4. 使用相同方法完成其他内容的制作。

读书笔记

# 第10章 图层的高级操作

Photoshop CS6提供多种图层混合模式和透明度的功能，可以将两个图层的图像通过各种形式很好地融合在一起。除此之外，还可以通过为图层中的图像添加不同的图层样式达到奇特的效果，如阴影、发光、斜面和浮雕等，灵活使用图层样式，从而创作出更有创意的作品。

**本章学习重点**



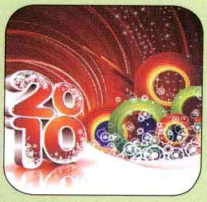
第 233 页
认识图层和图层组的混合模式



第 238 页
掌握图层样式的设置



第 256 页
认识填充和调整图层



第 260 页
认识“智能对象”

## 10.1 设置图层的混合效果

图层的混合效果是Photoshop中一项非常重要的功能，其原理和使用也比较难以理解和掌握，利用图层的混合效果可以达到很多意想不到的图像效果。

### 10.1.1 图层的“不透明度”

在“图层”面板中有两个控制图层不透明度的选项：“不透明度”和“填充”。

- 不透明度：“不透明度”用于控制图层、图层组中绘制的像素和形状的不透明度，如果对图层应用了图层样式，则图层样式的不透明度也会受到该值的影响。
- 填充：“填充”只影响图层中绘制的像素和形状的不透明度，不会影响图层样式的不透明度。

如图10-1所示为添加“外发光”样式的图像。调整图层不透明度时，会对图像和外发光都产生影响，如图10-2所示；调整填充不透明度时，仅影响图像，外发光的不透明度不会改变，如图10-3所示。




图10-1 原图




图10-2 调整图层不透明度




图10-3 调整填充不透明度

*Tips* 快速改变图层的不透明度

除了使用画笔、图章、橡皮擦等绘画和修饰工具以外，按键盘中的数字键即可快速修改图层的不透明度。例如：按下【5】，不透明度会变 50%；按下【0】，不透明度会恢复为 100%。

*Tips*

背景图层或锁定图层的不透明度是无法更改的。要将背景图层转换为支持透明度的常规图层，才能更改其不透明度。

## 10.1.2 图层和图层组的“混合模式”

图层的“混合模式是”Photoshop中非常重要的功能，通过使用不同的混合模式可以实现不同的图像效果。使用混合模式可减少图像的细节，提高或降低图像的对比度，制作出单色的图像效果等，在“混合模式”下拉列表中包括6种形式的混合模式，如图10-4所示。

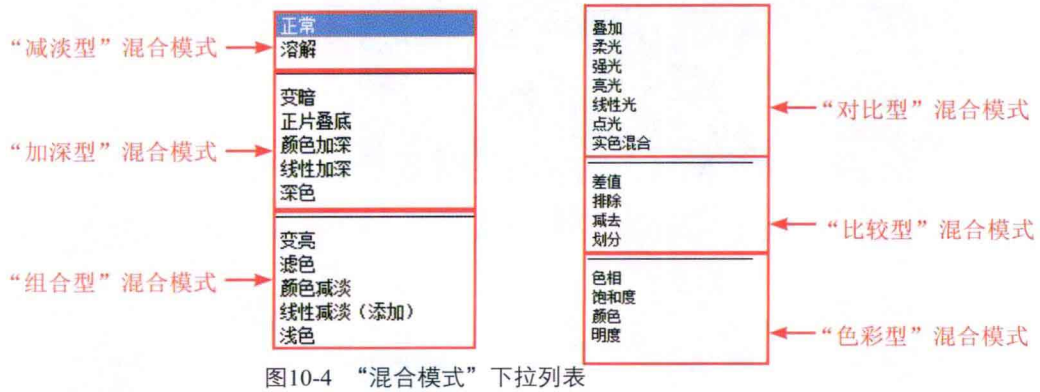



图10-4 “混合模式”下拉列表

图层的“混合模式”与画笔的“混合模式”基本相同，用户可以参见本书“ 6.2.3设置绘画模式”，对各种混合模式进行了详细介绍。

下面通过不同的图层混合模式的效果对比来了解图层的“混合模式”。打开一张图片,为其添加一个渐变色，如图10-5所示，设置不同的混合模式，效果如图10-6所示。

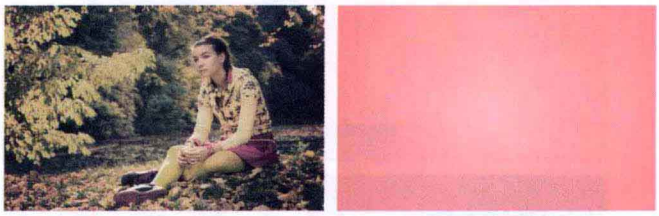


图10-5 为图片填充渐变色



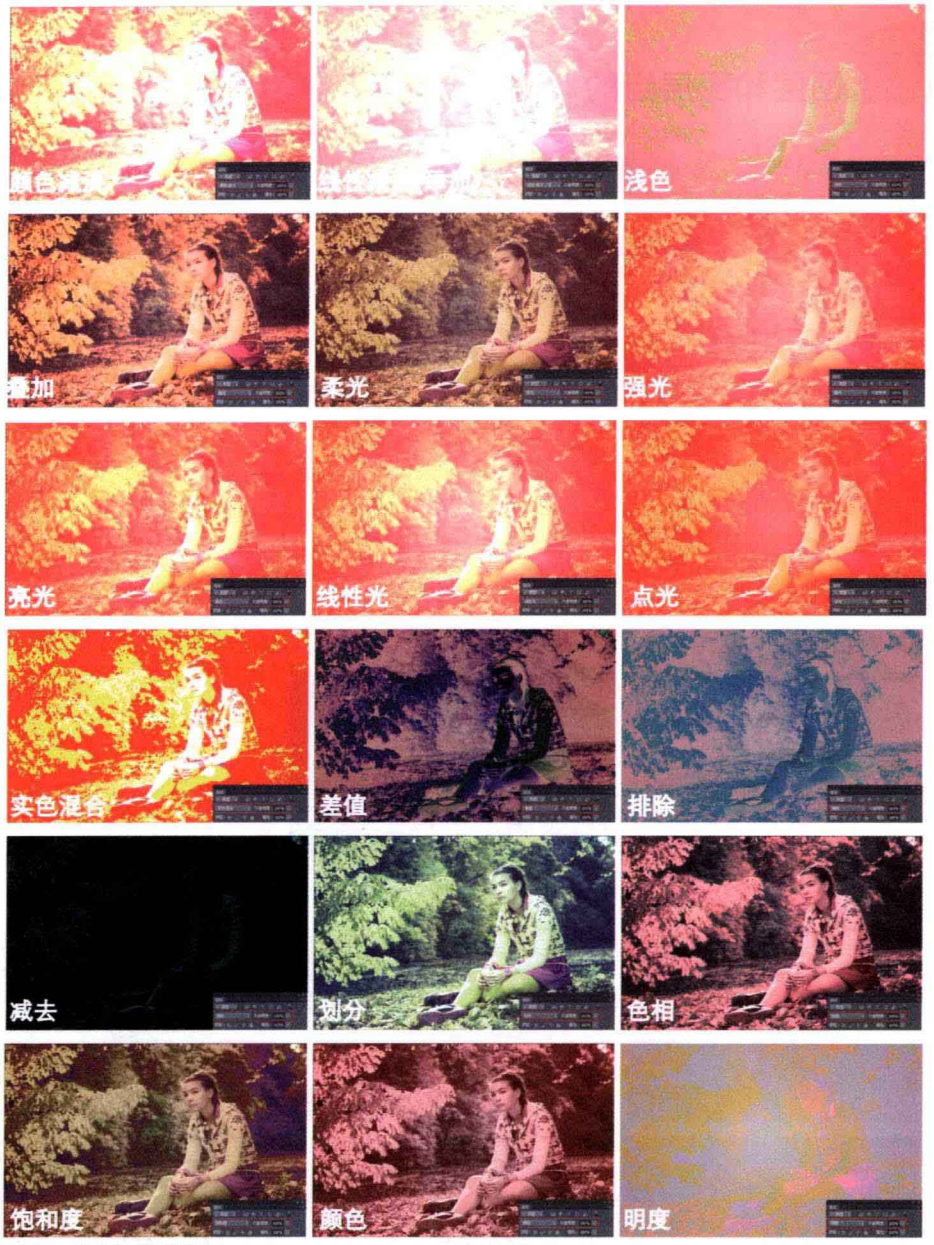



图10-6 混合模式效果

默认情况下，图层组的混合模式是“穿透”，这表示组没有自己的混合属性，如图10-7所示。为组选取其他混合模式时，可以有效地更改图像各个组成部分的合成顺序。首先会将组中的所有图层放在一起，然后这个复合的组会被视为一幅单独的图像，并利用所选混合模式与图像的其余部分混合。因此，如果为图层组选取的混合模式不是“穿透”，则组中的调整图层或图层混合模式都将不会应用于组外部的图层，如图10-8所示。



图10-7 穿透模式



图10-8 混合模式

*Tips*

除了“背景”图层，其他图层都支持混合模式的应用。建议在使用混合模式时配合调节不透明度使图片达到更好的效果。

**应用案例**

## 使用混合模式辅助照片上色

**源文件：源文件\第10章\10-1-2.psd 视频：视频\第10章\使用混合模式辅助照片上色.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第10章\101201.jpg”，效果如图10-9所示。复制“背景”图层，得到“背景 副本”图层，如图10-10所示。



图10-9 素材图像



图10-10 复制背景图层



图10-11 图层面板



图10-12 最终效果

STEP 02 将“背景 副本”的图层混合模式设置为“柔光”，将照片整体提亮，使照片变得清晰。新建一个“纯色”调整图层，设置RGB值为（255、243、236），“不透明度”为80%，如图10-11所示。使用画笔工具将“前景色”设置为黑色，在蒙版中涂抹，效果如图10-12所示。

## 10.1.3 设置“混合选项”

选择一个图层，执行“图层→图层样式→混合选项”命令，或双击该图层，打开“图层样式”对话框，并进入“混合选项”设置面板。

“混合选项”控制图层的“常规混合”属性和“高级混合”属性，“常规混合”属性包括“不透明度”和“混合模式”，它们与“图层”面板对应选项的作用相同；“高级混合”选项组中的“填充不透明度”与“图层”面板中“填充”的作用相同，如图10-13所示。

除了可以使用图层的“混合模式”和“不透明度”混合图层，Photoshop还提供了一种高级混合图层的方法，即使用“混合选项”功能进行混合。



图10-13 “混合选项”与“图层”面板

“混合选项”设置面板和各项参数如下：

- 常规混合：此选项组中提供了一般图层混合的方式，可以设置混合模式和不透明度。
- 高级混合：此选项组中提供了高级混合选项，各项功能如下：
- 填充不透明度：用于设置不透明度。其填充内容由“通道”选项中选中的R、G、B复选框来控制（R、G、B为RGB模式的三原色通道）。默认为全部通道，如图10-14所示；如果取消选择R、G复选框，那么在图像中就只显示B（蓝色）通道的内容，而隐藏R（红色）和G（绿色）通道的内容，如图10-15所示。




图10-14 图像效果




图10-15 图像效果

- 挖空：透过当前图层显示出下面图层的内容。在创建挖空时，首先应将挖空图层放在被穿透的图层之上，然后将需要显示出来的图层设置为背景，如图10-16所示。再降低“填充不透明度”的数值，最后在“挖空”下拉列表中选择一个选项。选择“无”表示没有创建挖空；选择“浅”或“深”，可以挖空到“背景”图层，如图10-17所示。




图10-16 “图层”面板



图10-17 挖空效果

- 如果文档中没有“背景”图层，如图10-18所示，则无论选择“浅”还是“深”，都会挖空到透明区域，如图10-19所示。



图10-18 “图层”面板

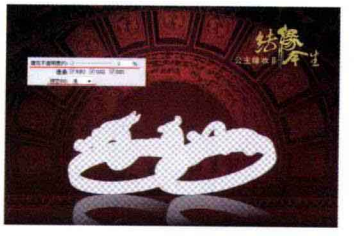


图10-19 挖空效果

*Tips* 图层组对挖空的影响

如果当前图层位于一个图层组中，并且该图层组使用的是默认混合模式（“穿透”模式），则选择“浅”时，挖空效果只限于该图层组；选择“深”可挖空到背景，如果没有背景，则挖空到透明。如果图层组使用了其他混合模式，则“浅”和“深”挖空都被限制在该图层组。

- 将内部效果混合成组：在对添加了“内发光”、“颜色叠加”、“渐变叠加”和“图案叠加”效果的图层设置挖空时，如果勾选“将内部效果混合成组”，则添加的样式不会显示，它们将作为整个图层的一个部分参与到混合中。
- 将剪贴图层混合成组：选中此复选框，可挖空同一剪贴组图层中的每一个成员。该选项将在本书“11.4.4”中进行详细讲解。
- 透明形状图层：用来限制样式或挖空效果的范围。默认情况下，该选项为勾选状态，此时图层样式或挖空效果被限定在图层的不透明区域，如图10-20所示；取消勾选，则可在整个图层范围内应用这些效果，如图10-21所示。




图10-20 勾选时的效果




图10-21 未勾选时的效果

- 图层蒙版隐藏效果：用来定义图层效果在图层蒙版中的应用范围。如果在添加了图层蒙版的图层上应用图层样式，勾选该项时，图层蒙版中的效果不会显示，如图10-22所示；取消勾选，效果就会在蒙版区域内显示，如图10-23所示。

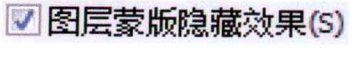





图10-22 勾选时的效果




图10-23 未勾选时的效果

- 矢量蒙版隐藏效果：用来定义图层效果在矢量蒙版中的应用范围。如果在添加了矢量蒙版的图层上应用图层样式，勾选该项，矢量蒙版中的效果不会显示；取消勾选，则效果也会在矢量蒙版区域内显示。
- 混合颜色带：用来控制当前图层与它下面的图层混合时显示哪些像素。若选择“灰色”选项，表示作用于所有通道；若选择“灰色”之外的选项，则表示作用于图像中的某一原色通道。如果当前图像是RGB模式，则可选择R、G、B三原色；如果当前图像是CMYK模式，则可选择C、M、Y、K四色。

  在“混合颜色带”下拉列表框下方有两个滑动条，拖动“本图层”滑动条上的滑块，可以设置图层中的哪些像素与下一图层进行色彩混合。
- 本图层：用来控制当前图层上将要混合并出现在最终图像中的像素范围。将左侧的黑色滑块向右侧移动时，当前图层中所有比滑块所在位置暗的像素都将被隐藏，且被隐藏的区域变为透明，如图10-24所示；将右侧的白色滑块向左侧移动时，当前图层中所有比该滑块所在位置亮的像素都会被隐藏，被隐藏的区域变为透明，如图10-25所示。

*Tips*

“本图层”与“下一图层”滑动条的变化范围是 0 ～ 255，它们所控制的是像素色彩。例如，选择 R 时，即表示控制的是红颜色 0 ～ 255 的色调。

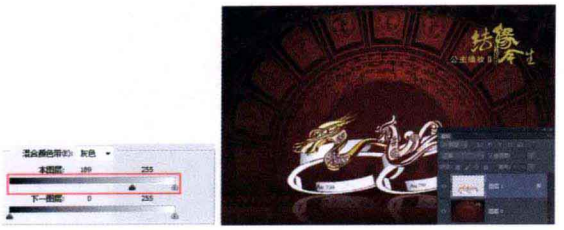


图10-24 左侧滑块向右侧移动



图10-25 右侧滑块向左侧移动

*Tips* 如何避免色调变化过于激烈导致效果不自然?

如果按住【Alt】键拖动“本图层”或“下一图层”滑动条上的三角形滑块，可以将它分割为左右两个半三角，此时，可制作出一个渐变的效果，即在左右两个半三角形区域间的像素会有部分混合而产生一种渐变效果。这样可以避免混合时色调变化过于激烈，而导致图像效果不自然。

# 10.2 设置图层的混合效果

图层样式是Photoshop最具吸引力的功能之一，使用它可以为图像添加阴影、发光、斜面、叠加和描边等效果，从而创建具有真实质感的金属、塑料、玻璃和岩石效果。

## 10.2.1 添加图层样式

### 打开“图层样式”对话框

要为图层添加样式，方法并不是唯一的，下面将介绍几种打开“图层样式”对话框的方法：

- 第一种方法：执行“图层→图层样式”下拉菜单中的样式命令，如图10-26所示，可打开“图层样式”对话框，并进入到相应效果的设置面板。
- 第二种方法：在“图层”面板中单击“添加图层样式”按钮 fx，在弹出的下拉菜单中选择任意一种样式，可以打开“图层样式”对话框，并进入到相应效果的设置面板，如图10-27所示。

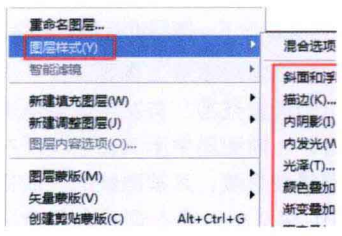



图10-26 “图层样式”下拉菜单

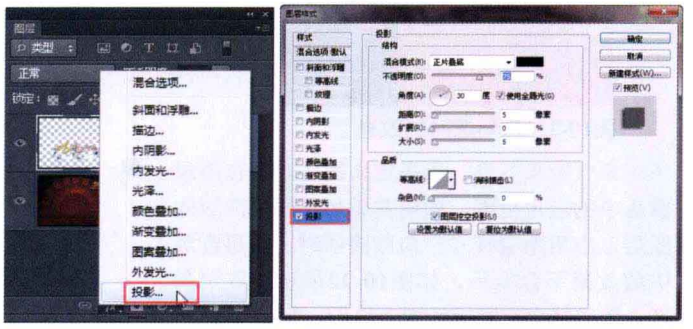



图10-27 从“图层”面板中打开“图层样式”对话框

- 第三种方法：双击需要添加样式的图层，也可以打开“图层样式”对话框，如图10-28所示。在对话框左侧选择要添加的图层样式，即可切换到该样式的设置面板。



图10-28 双击图层打开“图层样式”对话框

Tips

“背景”图层不能添加图层样式。如果要为其添加样式，需要先将“背景”图层转换为普通图层。

### 图层样式”对话框

在Photoshop中可以添加10种图层样式。下面介绍“图层样式”对话框的组成结构，如图10-29所示，如果在图层中添加了相应的效果，则该效果名称前面的复选框内将显示☑标记。

单击一个效果的名称，可以选中该效果，对话框的右侧显示与之对应的选项，如图10-30所示。如果单击效果名称前的复选框，则可以应用该效果，但不会显示效果选项，如图10-31所示。

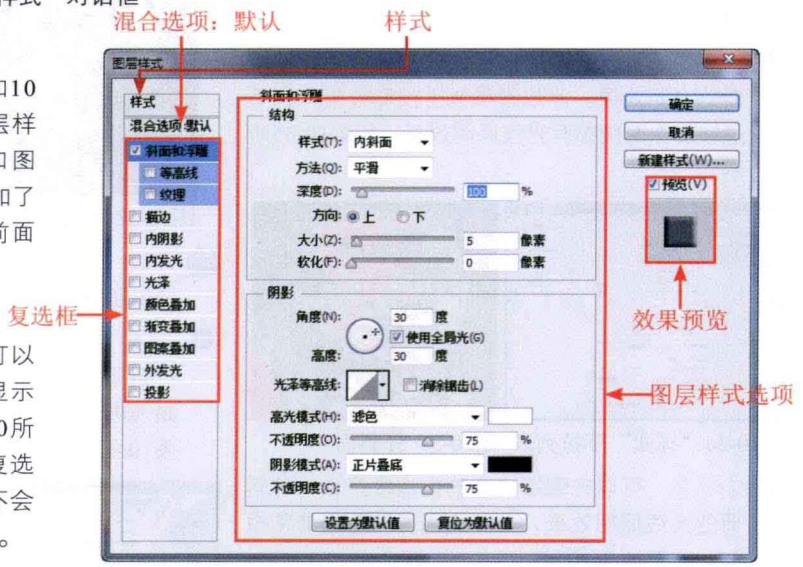



图10-29 “图层样式”对话框

完成图层样式的设置以后，单击“确定”按钮即可生效，图层右侧会出现一个图层样式标志fx，如图10-32所示。单击该标志右侧的▾按钮可折叠或展开样式列表，如图10-33所示。



图10-30 “图层样式”对话框

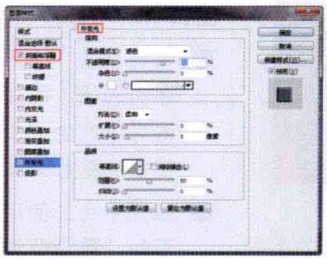


图10-31 “图层样式”对话框





图10-32 “图层”面板 图10-33折叠样式列表

Tips

图层样式与文本图层一样具有可修改的特点，因此使用起来非常方便，可以反复修改图层样式。只需双击图层样式图标fx或双击“图层”面板中的图层样式，就可以再次打开“图层样式”对话框对图层样式进行修改操作。

## 10.2.2 斜面和浮雕

“斜面和浮雕”是最复杂的一种图层样式，可以对图层添加高光与阴影的各种组合，模拟现实生活中的各种浮雕效果。

“斜面和浮雕”样式各选项如下：

- 样式：在该选项下拉列表中可选择斜面和浮雕的样式，共有5种图层样式可供选择，如图10-34所示。
- 外斜面：可以在图层内容的外边缘产生一种斜面的光照效果。此效果类似于投影效果，只不过在图像两侧都有光线照明效果，如图10-35所示。


图10-34 “样式”下拉列表



图10-35 外斜面

- 内斜面：可以在图层内容的内边缘产生一种斜面的光线照明效果，与“内阴影”效果非常相似，如图10-36所示。
- 枕状浮雕：创建图层内容的边缘陷进下面图层的效果，如图10-37所示。



图10-36 内斜面



图10-37 浮雕

- 浮雕效果：创建图层内容相对于它下面的图层凸出的效果，如图10-38所示。
- 描边浮雕：可将浮雕效果应用于图层的描边效果的边界，如果没有对图层应用“描边”样式，则不会产生效果，如图10-39所示。



图10-38 枕状浮雕



图10-39 描边浮雕

- 方法：用来选择创建浮雕的方法，下拉列表中提供了3种方法，如图10-40所示。
- 平滑：选择此项，能够稍微模糊杂边的边缘。可用于所有类型的杂边，不论其边缘是柔和还是清晰，该技术不保留大尺寸的细节特征，如图10-41所示。


图10-40 “方法”下拉列表



图10-41 平滑

- 雕刻清晰：使用距离测量技术，主要用于消除锯齿形状（如文字）的硬边杂边。使用这种方法可以产生一个较生硬的平面效果，保留细节特征的能力优于“平滑”，如图10-42所示。
- 雕刻柔和：使用经过修改的距离测量技术，虽不如“雕刻清晰”精确，但对较大范围的杂边更有用，保留细节特征的能力优于“平滑”，可以产生一个比较柔和的平面效果，如图10-43所示。




图10-42 雕刻清晰




图10-43 雕刻柔和

- 深度：用来设置浮雕斜面的应用深度。该值越高，浮雕的立体感就越强。
- 方向：定位源角度后，可通过该选项设置高光和阴影的位置。选择“上”，高光位于上面；选择“下”，高光位于下面。
- 大小：用来设置斜面和浮雕中阴影面积的大小。
- 软化：用来设置斜面和浮雕的柔和程度。该值越高，效果越柔和。
- 角度/高度：“角度”选项用来设置光源的照射角度；“高度”选项用于设置光源的高度。要调整这两个参数，可以在相应的文本框中输入数值，也可以拖动圆形图标内的指针来进行操作。效果如图10-44所示。如果勾选“使用全局光”，所有浮雕样式的光照角度可保持一致。










图10-44 图像效果

- 光泽等高线：可以选择一个等高线样式，为斜面和浮雕表面添加光泽，创建具有光泽的金属外观浮雕效果。
- 消除锯齿：可以消除由于设置了“光泽等高线”而产生的锯齿。
- 高光模式：用来设置高光的混合模式、颜色和不透明度。
- 阴影模式：用来设置阴影的混合模式、颜色和不透明度。

- 等高线：

在创建自定图层样式时，用户可以使用等高线来控制“投影”、“内阴影”、“内发光”、“外发光”、“斜面和浮雕”以及“光泽”效果在指定范围上的形状。例如：“投影”上的“线性”等高线将导致不透明度在线性过渡效果中逐渐减少，使用“自定”等高线来创建独特的阴影过渡效果。

单击对话框左侧的“等高线”选项，可以切换到“等高线”设置面板，如图10-45所示。使用“等高线”可以勾画在浮雕处理中被遮住的起伏、凹陷和凸起，如图10-46所示为设置等高线时的浮雕效果。

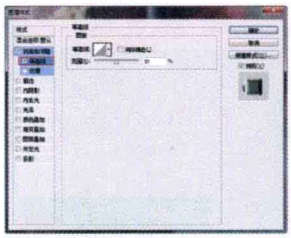
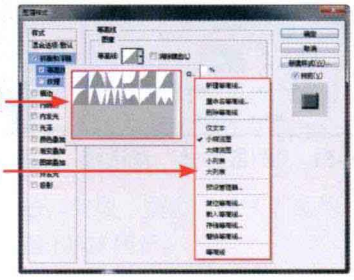




图10-45“等高线”设置面板 图10-46 图像效果

- 等高线：在斜面和浮雕中，可以使用“等高线”勾画在浮雕处理中被遮住的起伏、凹陷和凸起。用户可以在“等高线”弹出式面板和“预设管理器”中选择、复位、删除或更改等高线的预览。
- 消除锯齿：混合等高线的边缘像素，平滑等高线。
- 范围：对范围应用等高线。



*Tips*

用户可以将设置好的等高线参数储存，方便下次使用。

### 纹理

单击对话框左侧的“纹理”选项，可以切换到“纹理”设置面板，如图10-47所示。

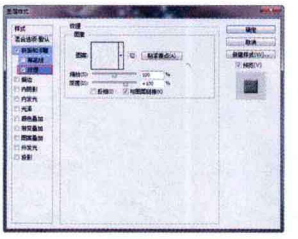


图10-47“纹理”设置面板

- 图案：单击图案右侧的按钮，可以在打开的下拉面板中选择一个图案，将其应用到斜面和浮雕上，如图10-48所示。




图10-48 图像效果

- 从当前图案创建新的预设：单击该按钮，可以将当前设置的图案创建为一个新的预设图案，新图案会保存在“图案”下拉面板中。
- 缩放：拖动滑块或输入数值可以调整图案的大小。
- 深度：用来设置图案的纹理应用程度。
- 反相：可反转图案纹理的凹凸方向。
- 与图层链接：勾选该项可以将图案链接到图层，此时对图层进行变换操作时，图案也会一同变换。该选项处于勾选状态时，单击“紧贴原点”按钮，可以将图案的原点对齐到文档的原点；如果取消选择该选项，单击“紧贴原点”按钮，可以将原点放在图层的左上角。

**应用案例**

## 为图像添加浮雕效果

**源文件：源文件\第10章\10-2-2.psd 视频：视频\第10章\为图像添加浮雕效果.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第10章\102201.psd”，如图10-49所示，选中需要添加“斜面和浮雕”效果的图层，如图10-50所示。




图10-49 图像效果

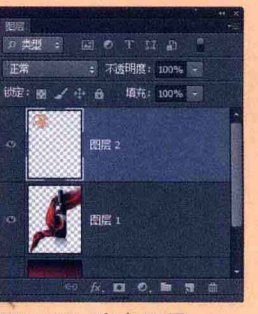



图10-50 选中图层

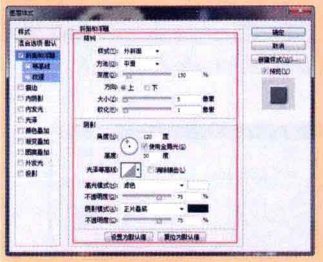


图10-51 “图层样式”对话框







图10-52 图像效果

STEP 02 在“图层”面板中单击“添加图层样式”按钮 fx，在弹出的菜单中选择“斜面和浮雕”样式，弹出“图层样式”对话框，设置如图10-51所示，单击“确定”按钮，图像效果如图10-52所示。

## 10.2.3 描边

使用“描边”样式可以为图像边缘绘制不同样式的轮廓，如颜色、渐变或图案等。此功能类似于“描边”命令，但它可以修改，因此使用起来相当方便。使用该样式对于硬边形状，如文字等特别有用。



图10-53 “描边”对话框

打开“图层样式”面板，选择“描边”选项，弹出“描边”对话框，如图10-53所示。

- 大小：设置描边宽度。
- 位置：设置描边的位置。系统为用户提供内部、外部和居中3种位置，如图10-54所示。




图10-54 位置下拉列表

- 混合模式：设置描边的混合模式。
- 不透明度：设置描边的不透明度。
- 填充类型：设置描边的内容。
- 颜色：描边内容为纯色。单击颜色框，打开“拾色器”面板，用户根据需要选择合适的颜色进行填充，效果如图10-55所示。







图10-55 填充效果

- 渐变：描边内容为渐变效果，如图10-56所示。







图10-56 填充效果

- 图案：描边内容为图案效果，如图10-57所示。



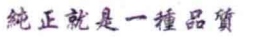




图10-57 填充效果

**应用案例**

### 为文字添加描边效果

**源文件：源文件\第10章\10-2-3.psd　视频：视频\第10章\为文字添加描边效果.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第10章\102301.psd”，如图10-58所示，选中需要添加“描边”效果的图层，如图10-59所示。




图10-58 图像效果




图10-59“图层”面板



图10-60“图层样式”对话框

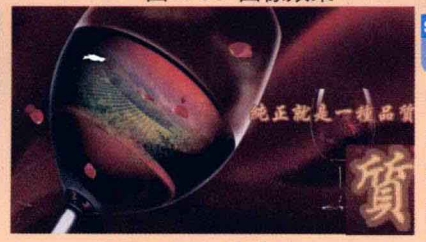



图10-61图像效果

**STEP 02** 在“图层”面板中单击“添加图层样式”按钮 fx，在弹出菜单中选择“描边”样式，弹出“图层样式”对话框，设置填充颜色为RGB（167、84、38），如图10-60所示。单击“确定”按钮，完成“描边”样式效果的添加，如图10-61所示。

## 10.2.4 内阴影



图10-62 “内阴影”对话框

在Photoshop CS6中提供的“内阴影”效果可以在紧靠图层内容的边缘内添加阴影，使图层产生凹陷效果。可以说阴影效果的制作非常频繁，无论是图书封面，还是报刊杂志、海报，都能看到拥有阴影效果的文字。

“内阴影”与“投影”的选项设置方式基本相同。它们的不同之处在于“投影”是图层对象背后产生的阴影，通过“扩展”选项来控制投影边缘的渐变程度，从而产生投影的视觉效果；而“内阴影”则是通过“阻塞”选项来控制的。“阻塞”可以在模糊之前收缩内阴影的边界，与“大小”选项相关联，“大小”值越高，设置的“阻塞”范围就越大。为图层添加内阴影，如图10-62所示。

- 距离：设置阴影的位移。
- 阻塞：进行模糊处理前缩小图层蒙版。
- 大小：确定阴影大小。
- 等高线：阴影模式下的等高线增加不透明度的变化。

### 应用案例 为文字添加内阴影效果

源文件：源文件\第10章\10-2-4.psd　视频：视频\第10章\为文字添加内阴影效果.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第10章\102401.psd”，如图10-63所示，选中需要添加“内阴影”效果的图层，如图10-64所示。



图10-63 图像效果



图10-64 选中图层



图10-65 “图层样式”对话框



图10-66图像效果

STEP 02 在“图层”面板中单击“添加图层样式”按钮 fx，在弹出的下拉菜单中选择“内阴影”样式，弹出“图层样式”对话框，设置如图10-65所示，设置颜色值RGB(232、179、17)，单击“确定”按钮，图像效果如图10-66所示。

*Tips*

在为图层添加“投影”和“内阴影”样式时，“图层样式”对话框中的阴影颜色、混合模式、不透明度、角度和距离的设置是否合理，将对产生的图像效果起决定性的作用。

## 10.2.5 内发光与外发光

制作发光的文字或是物体效果是平面设计作品中经常会用到的。发光效果的制作非常简单，只要使用图层样式的功能即可实现，发光又分为“内发光”和“外发光”。

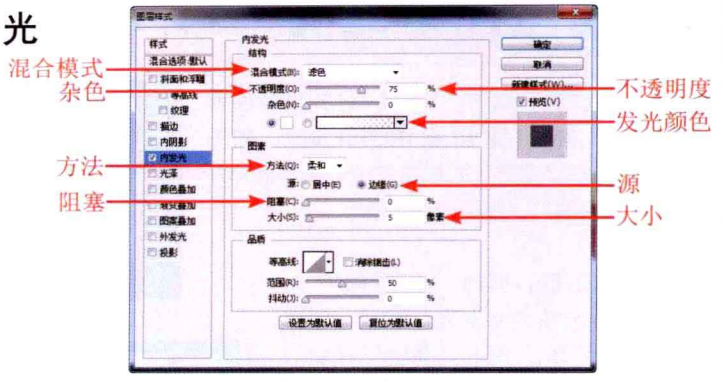



图10-67 “内发光”对话框

### 内发光

“内发光”效果可以沿图层内容的边缘向内部射光。下面将对“内发光”样式进行讲解。打开内发光对话框，如图10-67所示。

- 混合模式：用来设置发光效果与下面图层的混合方式，默认为“滤色”。
- 不透明度：用来设置发光效果的不透明度。该值越低，发光效果越弱。
- 杂色：可以在发光效果中添加随机的杂色。使光晕呈现颗粒感。
- 发光颜色：“杂色”选项下面的颜色块和颜色条用来设置发光颜色。如果要创建单色发光，可单击左侧的颜色块，在打开的“拾色器”中设置发光颜色；如果要创建渐变发光，可单击右侧的渐变条，在打开的“渐变编辑器”中设置渐变颜色。
- 方法：用来控制轮廓发光的方法，以控制发光的准确程度。选择“柔和”时，Photoshop会应用经过修改的模糊操作，以保证获得发光效果与背景柔和的过渡；选择“精确”时，则可以得到精确的边缘。
- 源：用于控制发光光源的位置。选择“居中”，表示应用从图层内容的中心发出的光，如果此时增加“大小”值，发光效果会向图像的中央收缩，如图10-68所示；如果选择的是“边缘”，则表示应用从图层内容的内部边缘发出的光，此时如果增加“大小”值，发光效果会向图像的中央扩展，如图10-69所示。

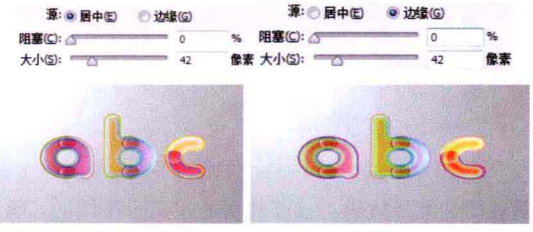


图10-68 居中　　图10-69 边缘

- 阻塞：用来在模糊之前收缩内发光的杂色边界，如图10-70所示。

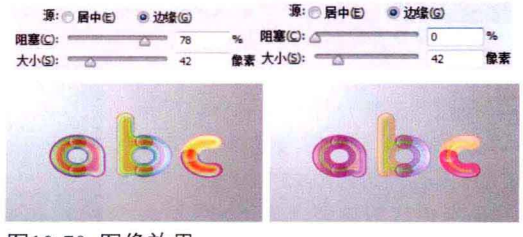


图10-70 图像效果

- 大小：用来设置光晕范围的大小。

*Tips*

在制作发光效果时，如果发光物体或文字的颜色较深，发光颜色应选较明亮的颜色；反之，如果发光物体或文字的颜色较浅，则发光颜色必须选择偏暗的颜色。总之，发光物体的颜色与发光颜色需要有一个较强的反差，才能突出发光的效果。

### 外发光

“外发光”样式与“内发光”样式基本相同，“外发光”可以使图像沿着边缘向图像外部产生发光效果。下面通过一个应用案例加深对“外发光”的理解。

应用案例

## 为文字添加外发光效果

源文件：源文件\第10章\10-2-5.psd　视频：视频\第10章\为文字添加外发光效果.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第10章\102501.psd”，如图10-71所示，在“图层”面板中选中需要添加“外发光”效果的图层，如图10-72所示。



图10-71 图像效果


图10-72 选中图层

STEP 02 双击该图层，弹出“图层样式”对话框，选择“外发光”样式，设置如图10-73所示。单击“确定”按钮，为图像添加“外发光”样式，效果如图10-74所示。


图10-73 “图层样式”对话框



图10-74 图像效果

*Tips*

“外发光”设置面板中的“登高线”、“清除锯齿”、“范围”以及“抖动”等选项与“投影”样式对应选项的作用相同，在这里就不再做详细讲解了。

## 10.2.6 光泽

应用“光泽”图层样式可以创造常规的彩色波纹，在图层内部根据图层的形状应用阴影，创建出金属表面的光泽效果。该样式可通过选择不同的“等高线”来改变光泽的样式。下面通过一个应用案例加深对“光泽”样式的理解。

应用案例

## 为背景添加光泽效果

源文件：源文件\第10章\10-2-6.psd　视频：视频\第10章\为背景添加光泽效果.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第10章\102601.psd”，如图10-75所示，在“图层”面板中选中需要添加“光泽”效果的图层，如图10-76所示。



图10-75 图像效果



图10-76 “图层”面板

STEP 02 在“图层”面板中单击“添加图层样式”按钮 fx，在弹出的下拉菜单中选择“光泽”样式，弹出“图层样式”对话框，设置如图10-77所示。单击“确定”按钮，完成“光泽”样式效果的添加，如图10-78所示。


图10-77 “图层样式”对话框

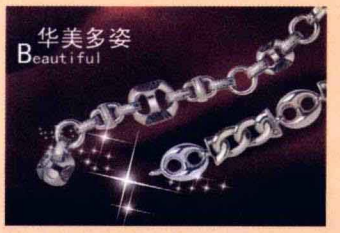


图10-78 图像效果

## 10.2.7 颜色叠加

使用“颜色叠加”图层样式可以根据用户的需求在图层上叠加指定的颜色，如图10-79所示。通过设置混合模式和不透明度等选项，可以控制叠加的效果。颜色叠加效果如图10-80所示。



图10-79 “颜色叠加”选项




图10-80 颜色叠加效果

## 10.2.8 渐变叠加

“渐变叠加”可以在图层内容上填充一种渐变颜色，如图10-81所示。此图层样式与在图层中填充渐变颜色的功能相同，与创建渐变填充图层的功能相似。渐变叠加效果如图10-82所示。

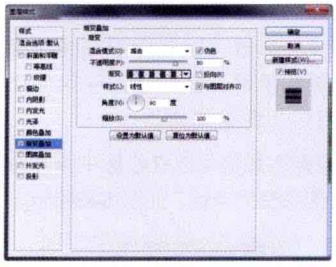


图10-81 “渐变叠加”选项




图10-82 渐变叠加效果

## 10.2.9 图案叠加

“图案叠加”图层样式采用了自定义图案来覆盖图像，如图10-83所示。可以缩放图案，设置图案的不透明度和混合模式。此图层样式与用“填充”命令填充图案的功能相同，与创建图案填充图层功能相似。图案叠加效果如图10-84所示。

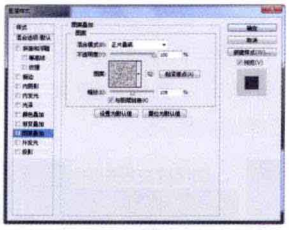


图10-83 “图案叠加”选项




图10-84 图案叠加效果

*Tips*

“颜色叠加”、“渐变叠加”和“图案叠加”样式效果类似于“纯色”、“渐变”和“图案”填充图层，只不过它们是通过图层样式的形式进行内容叠加的。综合使用 3 种叠加方式可以做出更好的效果。

## 10.2.10 投影

“投影”是最简单的图层样式，它可以创造出日常生活中物体投影的逼真效果，使其产生立体感。执行“图层→图层样式→投影”命令，为图像添加“投影”效果，“投影”对话框如图10-85所示。



图10-85 “投影”对话框

- 混合模式：在每种样式面板中，混合模式差不多均为一个选项，可见其重要性。混合模式直接影响颜色和光泽的模拟效果是否逼真。在默认状态下，每次新建一种样式，Photoshop都会在面板中为该样式设置最为常用的混合模式。“投影”样式默认为“正片叠底”模式。
- 投影颜色：单击“混合模式”选项右侧的颜色块，可以在打开的“拾色器”中设置投影颜色。
- 不透明度：拖动滑块或输入数值可以调整投影的不透明度。值越小，投影越淡，效果越不明显。
- 角度：用来设置投影应用图层时的光照角度，也可以在文本框中输入数值或者拖动圆形内的指针进行调整。指针指向的方向为光源的方向，相反方向为投影的方向。
- 使用全局光：勾选该复选框，可以保持所有光照的角度一致；未勾选时可以为不同的图层分别设置光照角度。
- 距离：用来设置投影偏移图层内容的距离。值越高，投影越远。也可以将光标放在文档窗口的投影上，此时光标会变为移动工具，单击并拖动鼠标可以直接调整投影的距离和角度，如图10-86所示。

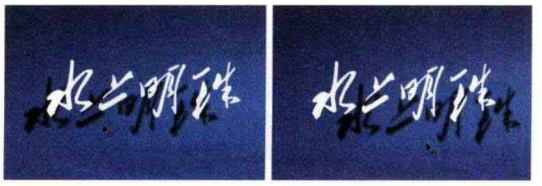


图10-86 直接移动调整投影的距离和角度

- 大小：用来设置投影的模糊范围。值越大，模糊的范围就越广；值越小，投影越清晰。
- 扩展：用来设置投影的扩展范围，该值会受到“大小”选项的影响。例如，将“大小”设置为0像素时，无论怎样调整“扩展”值，生成的投影将与原图像大小一样，如图10-87所示。




图10-87 投影效果

- 等高线：使用“等高线”可以控制投影的形状。
- 消除锯齿：勾选该复选框可以混合等高线边缘的像素，使投影更加平滑。该选项对于尺寸小且具有复杂等高线的投影最有用。
- 杂色：拖动滑块或输入数值可以在投影中添加杂色。值很高时，投影会变为点状，如图10-88所示。




图10-88 杂色效果

- 用图层挖空投影：勾选该复选框可以控制半透明图层中投影的可见性。如果当前图层的填充不透明度小于100%，则半透明图层中的投影不可见。如图10-89所示为勾选时的效果，如图10-90所示为取消选择时的效果。




图10-89 勾选时的效果　图10-90 未勾选时的效果

*Tips*

在 Photoshop CS6 中的“图层样式”面板中可以使用“设置为默认值”记录当前设置，作为该效果的默认值。使用“复位为默认值”恢复该效果的默认值。

应用案例

## 为文字添加投影效果

**源文件：源文件\第10章\10-2-10.psd　视频：视频\第10章\为文字添加投影效果.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第10章\1021001.psd”，如图 10-91 所示，在“图层”面板中选中需要添加“投影”效果的图层，如图 10-92 所示。




图10-91 图像效果



图10-92 选中图层

STEP 02 执行“图层→图层样式→投影”命令，在弹出的“图层样式”对话框中进行相应的设置，如图 10-93 所示，单击“确定”按钮，为图像添加“投影”样式，效果如图 10-94 所示。

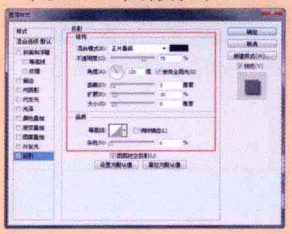


图10-93“图层样式”对话框




图10-94 图像效果

应用案例

## 10.2.11 文字特效

**源文件：源文件\第10章\10-2-11.psd　视频：视频\第10章\文字特效.swf**

灵活使用图层样式可以制作出很多意想不到的效果，以“斜面和浮雕”为例，下面将通过图层与图层之间的微妙关系，加以“斜面和浮雕”效果的添加，制作出特殊的文字效果。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第10章\1021101.psd”，如图 10-95 所示，打开“图层”面板，单击选中“图层 1”，如图 10-96 所示。




图10-95 打开图像




图10-96 “图层”面板




图10-97绘制选区




图10-98“图层”面板

STEP 02 单击工具箱中的“矩形选框工具”按钮，在画布中绘制矩形选区，如图 10-97 所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层 3”，“图层”面板如图 10-98 所示。

**STEP 03** 单击工具箱中“横排文字工具”按钮 T，打开“字符”面板，设置文本的相关属性，如图 10-99 所示。在画布上单击输入文本，并将文字进行栅格化操作，效果如图 10-100 所示。




图10-99 “字符”面板




图10-100 文字效果




图10-101选区效果




图10-102 “图层”面板

**STEP 04** 将“summer”图层隐藏并按住【Ctrl】键单击“summer”图层缩览图调出文字选区，如图 10-101 所示。单击选中“图层 3”，按快捷键【Ctrl+J】通过选区复制图层，得到“图层 4”，如图 10-102 所示。

**STEP 05** 再次调出文字选区，执行“选择→修改→扩展”命令，弹出“扩展选区”对话框，设置如图 10-103 所示，单击“确定”按钮。拖动“图层 1”至“图层 3”上方，保持“图层 1”为当前图层，按【Delete】键将选区中内容删除，如图 10-104 所示。

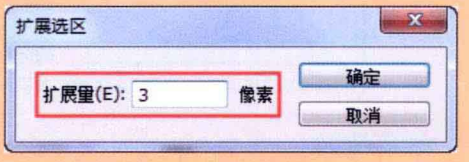



图10-103 “扩展选区”对话框




图10-104 “图层”面板

**STEP 06** 按快捷键【Ctrl+D】取消选区，选择“图层 4”，在“图层”面板中单击“添加图层样式”按钮 fx，在弹出的下拉菜单中选择“斜面和浮雕”样式，弹出“图层样式”对话框，设置如图 10-105 所示。单击“确定”按钮，完成“斜面和浮雕”样式效果的添加，如图 10-106 所示。



图10-105 “图层样式”对话框




图10-106 图像效果

**STEP 07** 用鼠标右键单击“图层 4”，在弹出的菜单中选择“拷贝图层样式”，选择“图层 1”，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“粘贴图层样式”，效果如图 10-107 所示。“图层”面板如图 10-108 所示。




图10-107 图像效果




图10-108 “图层”面板

# 10.3 编辑图层样式

图层样式为用户提供灵活方便的修改方式，用户可以随时修改参数，显示、隐藏效果等，这些操作都不会对图层中的图像造成任何破坏。

## 10.3.1 显示与隐藏效果

在“图层”面板中，“效果”前面的眼睛图标用来控制效果的可见性，如图10-109所示。如果用户要隐藏一个效果，可以单击该效果名称前的眼睛图标，如图10-110所示。如果要隐藏该图层所有效果，则需要单击该图层“效果”前的眼睛图标，如图10-111所示。

如果要隐藏文档中所有图层的效果，可以执行“图层→图层样式→隐藏所有样式”命令，隐藏效果后眼睛图标会变暗，再次执行“图层→图层样式→显示所有样式”即可重新显示效果。用户也可以在图层样式上单击鼠标右键，在弹出的菜单中完成该操作，如图10-112所示。

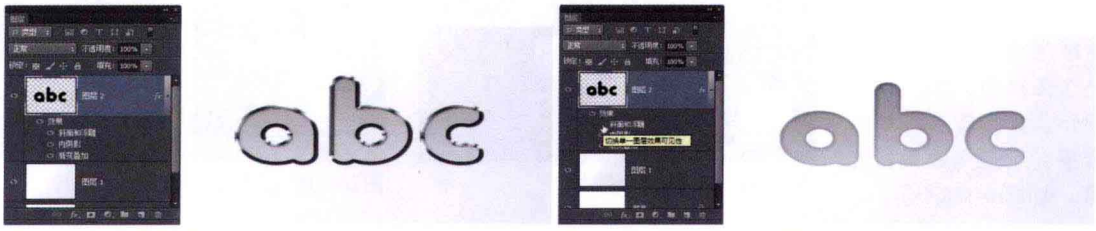



图10-109 全部可见　　图10-110 隐藏单一效果

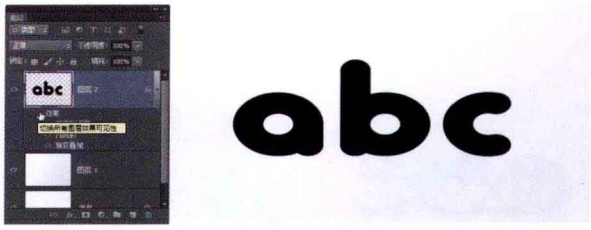



图10-111 隐藏该图层所有效果

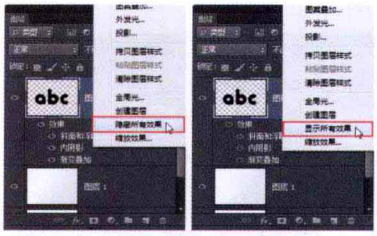



图10-112 隐藏与显示所有样式

## 10.3.2 修改效果

用户如果要修改已完成的“图层样式”效果，可以在“图层”面板中双击一个效果的名称，打开“图层样式”对话框，既可以修改参数（如图10-113所示），也可以在左侧列表中选择新效果（如图10-114所示）。设置完成后，单击“确定”按钮，可以将修改后的效果应用于图像。




图10-113 修改效果




图10-114 添加效果

## 10.3.3 复制与粘贴图层样式

选择想要复制图层样式的图层，执行“图层→图层样式→拷贝图层样式”命令，即可以将该图层的所有图层样式复制，如图10-115所示。选择需要添加图层样式的图层，执行“图层→图层样式→粘贴图层样式”命令，可以将效果粘贴到该图层中，如图10-116所示。

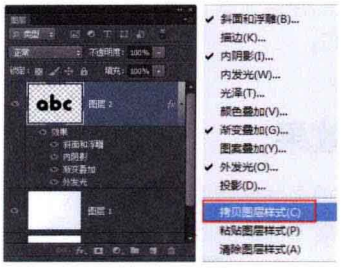



图10-115 拷贝图层样式

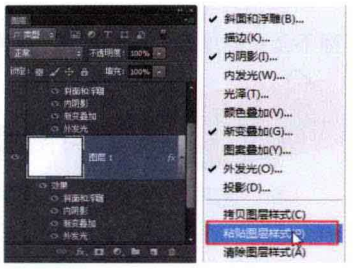



图10-116 粘贴图层样式

另外，用户还可以按住【Alt】键将效果图标 fx 或者“效果”从一个图层拖曳到另一个图层，将图层样式效果复制到另一个图层中，如图10-117所示。如果需要复制单个效果，则拖曳效果名称即可，如图10-118所示。

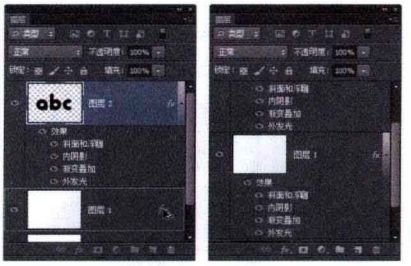


图10-117 复制整个效果

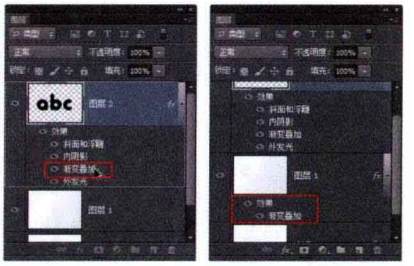


图10-118 复制单个效果

如果在拖曳过程中没有按【Alt】键，则是将该图层的效果移动到其他图层中，原图层中将不再有该效果，如图10-119所示。图像效果如图10-120所示。

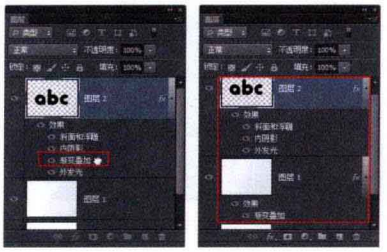


图10-119 拖曳效果

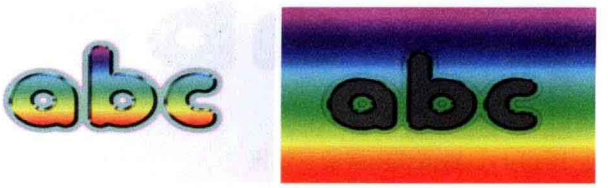


图10-120 图像效果

## 10.3.4 清除图层样式

如果要删除单个图层样式效果，可以直接用鼠标拖动该效果名称至图层面板底部按钮 🗑 上，如图10-121所示。图像效果如图10-122所示。

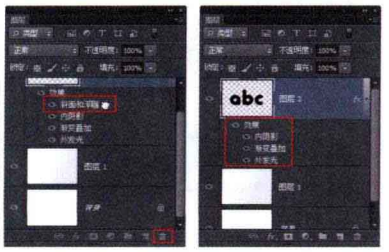


图10-121 删除单个图层效果

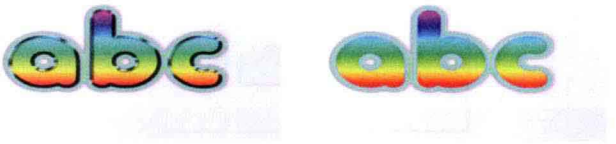


图10-122 图像效果

如果要删除该图层的所有图层样式效果，用户可以直接将效果图标fx或者“效果”拖曳至图层面板底部的按钮上，如图10-123所示。图像效果如图10-124所示。

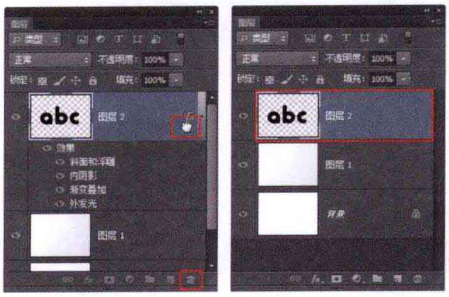


图10-123 删除整个图层效果

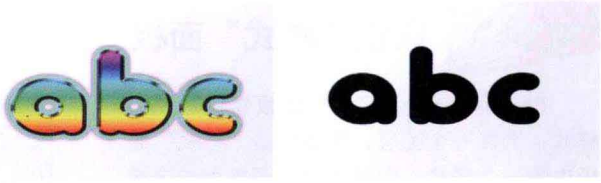


图10-124 图像效果

## 10.3.5 使用“全局光”

在“图层样式”对话框中，“投影”、“内阴影”、“斜面和浮雕”效果都包含一个“全局光”选项，选择该选项，以上效果就会使用相同角度的光源。

如果要调整整个全局光的角度和高度，可执行“图层→图层样式→全局光”命令，打开“全局光”对话框进行设置，如图10-125所示。

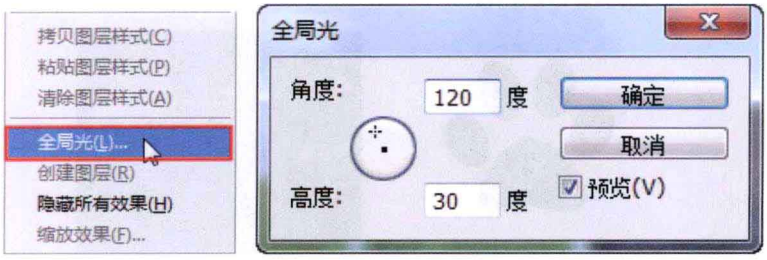



图10-125 “全局光”对话框

## 10.3.6 使用“等高线”

在“图层样式”对话框中，“投影”、“内阴影”、“内发光”、“外发光”、“斜面和浮雕”、“光泽”效果都包含“等高线”设置选项。

单击“等高线”选项缩览图，则可以打开“等高线编辑器”，如图10-126所示。“等高线编辑器”与“曲线”对话框比较相似，用户可以通过添加、移动和删除控制点来修改等高线的形状，从而改变“投影”、“内发光”等效果。

用户也可以选择系统提供的等高线样式，如图10-127所示。

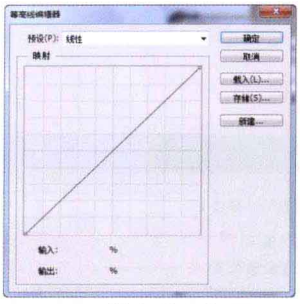


图10-126 等高线编辑器

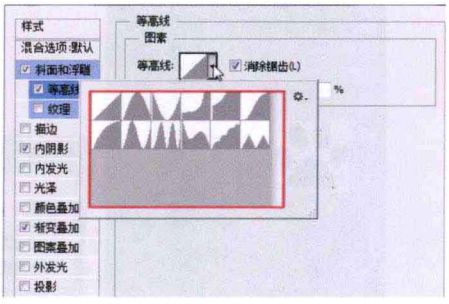



图10-127 “等高线”面板

# 10.4 使用“样式”面板

样式”面板可用于保存、管理和应用的图层样式，用户可以根据自己的需要将Photoshop CS6提供的预设样式或者外部样式载入到该面板中。

## 10.4.1 认识“样式”面板

Photoshop的“样式”面板提供了预设样式，选择一个图层，然后单击“样式”面板中的一个样式，即可为所选图层添加该样式。如图10-128所示为“样式”面板，单击右上角的三角形按钮可以弹出面板菜单，如图10-129所示。



图10-128 “样式”面板



图10-129 面板菜单

新建文档，在画布中绘制形状，按回车键将其转换为选区，如图10-130所示。执行“窗口→样式”命令，打开“样式”面板，如图10-131所示。单击“样式”面板上需要应用的样式缩览图，即可将样式应用到选区中，如图10-132所示。

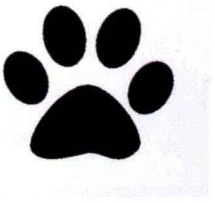


图10-130 图像效果




图10-131 “样式”面板



图10-132 应用样式

## 10.4.2 创建样式

在“图层”面板中选择需要创建为新样式的图层，如图10-133所示。单击“样式”面板底部的“创建新样式”按钮，或者选择“样式”面板菜单中的“新建样式”命令，弹出“新建样式”对话框，如图10-134所示。设置选项后，单击“确定”按钮，即可创建新样式。




图10-133 选中图层

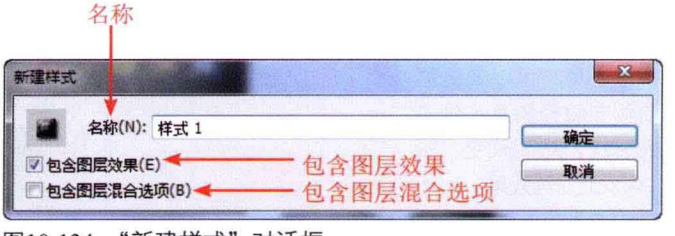



图10-134 “新建样式”对话框

- 名称:用来设置样式的名称。
- 包含图层效果:勾选该项，可以将当前的图层效果设置为样式。
- 包含图层混合选项:如果当前图层设置了混合模式，勾选该项，新建的样式将具有这种混合格式。

## 10.4.3 删除样式

如果想删除样式，只需将“样式”面板的一个样式拖到“删除样式”按钮上，即可将其删除。也可以按【Alt】键单击需要删除的样式直接将其删除。

单击“样式”面板中的“清除样式”按钮，可以清除已应用于图层中的样式（即图层样式），并非删除“样式”面板中的样式。如果应用“样式”面板中的默认样式（无），也可以达到清除样式的目的。

## 10.4.4 存储样式库

把编辑好的图层样式定义为一种样式来使用是一个既方便又有效果的方法。但是，计算机出现故障是再所难免的，如果重新安装，则该样式将不存在。为了在下次重装软件时还可以继续使用自定义样式，可以将样式保存为样式文件。

在“样式”面板菜单中选择“存储样式”命令，如图10-135所示，弹出“存储”对话框，如图10-136所示。在该对话框中设置保存样式文件即可，保存后的文件扩展名为.ASL。

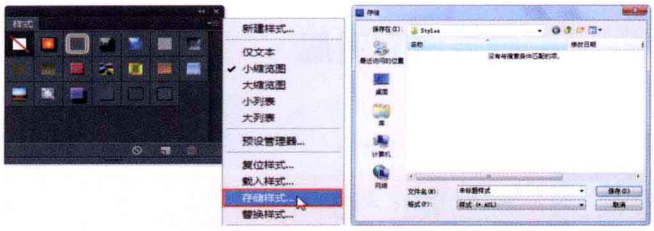



图10-135 选择“存储样式”命令 图10-136 “存储”对话框

*Tips*

将自定义的样式保存在“Styles”程序文件夹中，则重新运行 Photoshop 后，该样式的名称会出现在“样式”面板菜单的底部。

## 10.4.5 载入样式库

Photoshop CS6提供了许多默认的样式，可以载入使用。单击“样式”面板右上角的小三角形按钮，在弹出的面板菜单的底部选择一个样式选项，如图10-137所示，此时将弹出提示对话框，如图10-138所示。单击“确定”按钮，新载入的样式将替换掉原有样式，如果单击“追加”，则在保持原样式的基础上增加图层样式。



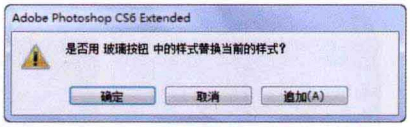



图10-137 添加图层样式 图10-138 提示对话框

也可以将样式文件安装到Photoshop CS6中进行使用。选择“样式”面板菜单中的“载入”命令，弹出“载入”对话框，在其中找到扩展名为.ASL的文件，最后单击“载入”按钮即可，如图10-139所示。

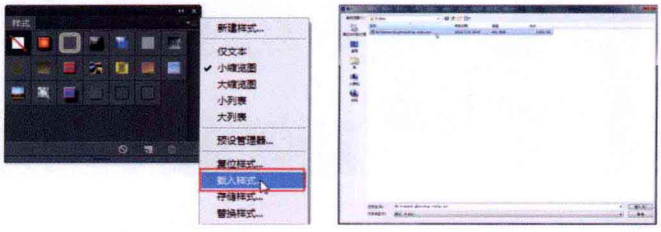



图10-139 载入外部样式

载入外部样式后，样式将添加在面板中，如图10-140所示。选择需要添加样式的图层，添加样式，图像效果如图10-141所示。

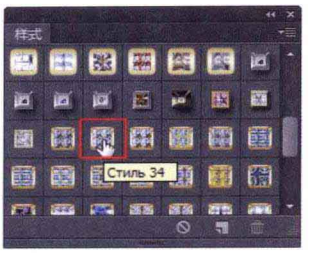



图10-140 样式面板




图10-141 效果

## 10.5 填充和调整图层

填充和调整图层可以对整个图层的颜色和色调进行调整，它们都是非常特殊的图层，其本身并不包含任何图像像素，但可以包含一个填充颜色和图像色调命令，并通过更改其颜色或参数来调整图像的颜色和色调。

### 10.5.1 纯色填充图层

填充图层是指向图层中填充纯色、渐变和图案而创建的特殊图层，通过设置混合模式或调整不透明度可以生成各种图像效果。下面以“纯色填充图层”为例进行讲解。

**应用案例** 纯色填充图层

源文件：源文件\第10章\10-5-1.psd　　视频：视频\第10章\纯色填充图层.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第10章\105101.jpg”，如图10-142所示。单击“图层”面板中的“创建新的填充或调整图层”按钮，在弹出菜单中选择“纯色”命令，如图10-143所示。



图10-142 打开图像

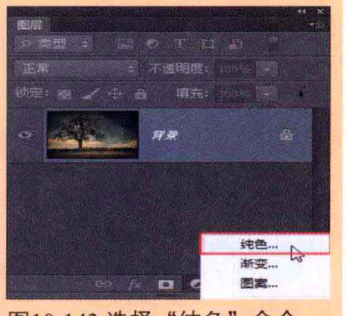



图10-143 选择“纯色”命令

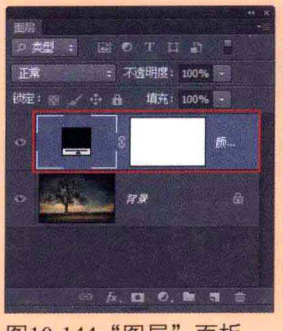



图10-144“图层”面板



图10-145图像效果

STEP 02 在弹出的“拾色器”对话框中设置颜色值为RGB（0、0、0），创建指定颜色的填充图层，“图层”面板如图10-144所示。选中填充图层上的蒙版，单击工具箱中的“矩形选框工具”按钮，在画布中绘制矩形选框，并填充“前景色”为黑色，效果如图10-145所示。

STEP 03 单击工具箱中的“横排文字工具”按钮 T，在图像上输入相应文字，效果图 10-146 所示，“图层”面板如图 10-147 所示。



图10-146图像效果



图10-147“图层”面板

*Tips*

填充图层的功能就等于“填充”命令再加上图层蒙版的功能。填充图层是作为一个图层保存在图像中的，无论修改和编辑都不会影响其他图层和整个图像的品质，并且还可以反复修改和编辑。

## 10.5.2 渐变填充图层

渐变填充图层可以将渐变应用于图像上，与渐变的填充设置一样，唯一不同的是它可以不改变原图像的像素。

**应用案例**

### 为图层填充渐变加深效果

**源文件：源文件\第10章\10-5-2.psd 视频：视频\第10章\为图层添加渐变加深效果.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第 10 章\105201.psd”，如图 10-148 所示。单击“图层”面板中的“创建新的填充或调整图层”按钮，在弹出的下拉菜单中选择“渐变”命令，如图 10-149 所示。




图10-148 打开图像




图10-149 选择“渐变”命令

STEP 02 弹出“渐变填充”对话框，在对话框中可以对参数进行相应的设置，单击“渐变”选项右侧的渐变预览条，如图 10-150 所示。弹出“渐变编辑器”对话框，从左向右分别设置渐变色标值为 RGB（255、109、0）、RGB（255、255、0）、RGB（255、255、255），如图 10-151 所示。




图10-150 “渐变填充”对话框



图10-151“渐变编辑器”对话框

*Tips*

在“渐变填充”对话框的“样式”选项中，还可以选择其他渐变样式，如“径向”、“对称的”、“角度”、“菱形”等，可以创建不同的渐变效果。

STEP 03 单击“确定”按钮，关闭对话框，创建渐变填充图层，并设置其“混合模式”为“正片叠底”，调整“不透明度”与“填充”，如图 10-152 所示，最终效果如图 10-153 所示。







图10-152 “图层”面板 图10-153 图像效果

*Tips*

如果想重新设置填充图层中的内容，可在填充图层中双击图层缩览图，或者执行“图层→图层内容选项”命令。如果要更改填充图层类型，可在选择填充图层后，执行“图层→更改图层内容”命令，在打开的子菜单中选择一种类型即可。

## 10.5.3 图案填充图层

图案填充图层也是填充图层的一种，与填充命令的使用基本相同，都是填充图案，但是它又具备填充图层特性，不会对图像产生实质性的破坏。

**应用案例**

### 为人物添加纹身

**源文件：光盘\源文件\第10章\10-5-3.psd**
**视　频：光盘\视　频\第10章\图案填充图层为人物添加纹身.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开图像“光盘\素材\第10章\105301.png”，如图10-154所示。执行“编辑→定义图案”命令，打开“图案名称”对话框，如图10-155所示，单击“确定”按钮，将所选花纹图像定义为图案。



图10-154 图像效果

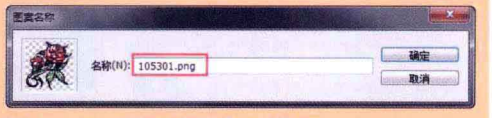



图10-155 “图案名称”对话框





图10-156 图像效果 图10-157 绘制矩形选

STEP 02 再次执行“文件→打开”命令，打开图像“光盘\素材\第10章\105302.jpg”，如图10-156所示。单击工具箱中的“矩形选框工具”按钮，在画布中绘制矩形选区，如图10-157所示。

STEP 03 单击“图层”面板中的“创建新的填充或调整图层”按钮，在弹出菜单中选择“图案”命令，在弹出的“图案填充”对话框中选择自定义的花纹图案，如图 10-158 所示。单击“紧贴原点”按钮，可以看到图像效果，如图 10-159 所示。单击“确定”按钮，创建图案填充图层，如图 10-160 所示。




图10-158 选择自定义的花纹图案



图10-159 图像效果



图10-160 “图层”面板

**STEP 04** 设置图案填充图层的混合模式为“正片叠底”，“不透明度”值为“45%”，如图 10-161 所示，图像最终效果如图 10-162 所示。



图10-161 “图层”面板



图10-162 图像效果

## 10.5.4 “调整”面板 new

Photoshop CS6新增了“属性”面板，简化了“调整”面板界面，将各调整设置合并到属性面板中，简化了操作。

执行“图层→新建调整图层”下拉菜单中的命令，或执行“窗口→调整”命令，打开“调整”面板，可以创建调整图层。

“调整”面板中包含用于调整颜色和色调的工具，如图10-163所示。单击一个调整图层按钮，或单击一个预设，可以在“属性”面板中显示相应的参数设置选项，并创建调整图层，如图10-164所示。




图10-163 “调整”面板

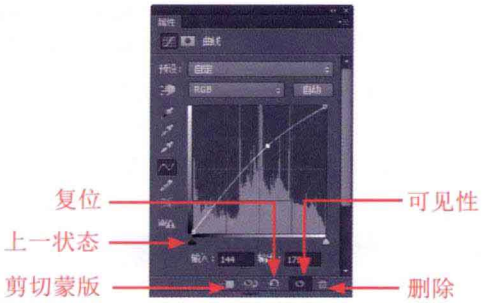



图10-164 “属性”面板

- 剪切蒙版：单击该按钮，可以创建剪贴蒙版，此时调整图层仅影响它下面的一个图层；再次单击该按钮时，可以将调整应用于调整图层下面的所有图层。
- 上一状态：当调整参数后，可单击该按钮或按下【\】键，在窗口中查看图像的上一个调整状态，以便比较两种调整结果。
- 复位：将调整参数恢复到默认值。
- 可见性：单击该图标，可以隐藏或显示调整图层。
- 删除：单击该按钮，可删除当前调整图层。

**应用案例**

### 创建调整图层调整图像亮度/对比度

**源文件：光盘\源文件\第10章\10-5-4.psd**
**视　频：光盘\视　频\第10章\创建调整图层调整图像亮度/对比度.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第10章\105401.jpg”，如图 10-165 所示。单击“调整”面板中的“亮度/对比度”按钮，显示“亮度/对比度”选项，设置相应参数，如图 10-166 所示。



图10-165 图像效果



图10-166 “调整”面板

STEP 02 打开“图层”面板可以看到刚刚创建的“亮度 / 对比度”调整图层，如图 10-167 所示，图像效果如图 10-168 所示。



图10-167 “图层”面板

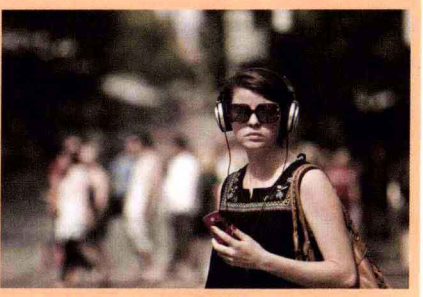


图10-168 图像效果

*Tips*

如果对调整图层中的设置不满意，可以重新设置。例如本实例中，只需要在“图层”面板中双击调整图层的图层缩览图，重新打开“照片滤镜”对话框，就可以重新修改参数设置。也可以执行“图层→图层内容选项”命令，重新打开填充或调整对话框，在对话框中可以修改选项和参数。

*Tips*

调整图层可以将调整应用于它下面的所有图层。将一个图层拖动到调整图层的下面，便会对该图层产生影响；将调整图层下面的图层拖动到调整图层上面，可排除对该图层的影响。如果想要对多个图层进行相同的调整，可以在这些图层上面创建一个调整图层，通过调整图层来影响这些图层，而不必分别调整每个图层。

# 10.6 智能对象

智能对象最早出现在Photoshop CS2版本中，它允许来自图像或者图层的内容可以在Photoshop程序之外被编辑，最常见的是用Illustrator软件编辑矢量图。如果在其他程序中编辑智能对象，当编辑完成回到Photoshop中，编辑的结果会应用到该图像中。

## 10.6.1 什么是智能对象

智能对象是一个嵌入在当前文件中的文件，它可以是位图，也可以是在Illustrator中创建的矢量图像。当我们在Photoshop中对其进行处理时，不会直接应用到对象的源数据。因此，不会给源数据造成任何实质性的破坏。

与普通图层相比，智能对象具有以下几点优势：

- 智能对象可以进行非破坏性变换。例如，我们可以根据需要按任意比例缩放图层，而不会丢失原始图像数据或者降低图像的品质。
- 智能对象可以保留非Photoshop本地方式处理的数据。例如，在嵌入Illustrator中的矢量图形时，Photoshop会自动将其转换为可识别的内容。
- 可以将智能对象创建为多个副本，对原始内容进行编辑后，所有与之链接的副本都会自动更新结果。将多个图层内容创建为一个智能对象后，可以简化“图层”面板中的图层结构。
- 应用于智能对象的所有滤镜都是智能滤镜，智能滤镜可以随时修改或撤销参数，并且不会对图像造成任何破坏。

*Tips* 什么是非破坏性编辑?

非破坏性编辑是指在不破坏图像原始数据的基础上对其进行的编辑。在 Photoshop 中，使用调整图层、填充图层、图层蒙版、矢量蒙版、剪贴蒙版、智能滤镜、混合模式和图层样式等编辑图像都属于非破坏性的编辑，这些操作方式都有一个共同的特点，就是能够修改或者撤销，我们可以随时将图像恢复为原来的状态。

*Tips*

智能对象图层可以像其他图层那样进行移动、旋转、缩放、复制、删除、显示或隐藏等操作，但不能对智能对象应用“透视”和“扭曲”变换。

## 10.6.2 创建智能对象

如果要创建智能对象，只需在Photoshop文件中选择所需要的图层（或多个图层和图层组），然后执行“图层→智能对象→转换为智能对象”命令，即可将图层转换为智能对象。

**应用案例**

### 将图层转换为智能对象

**源文件：源文件\第10章\10-6-2.psd 视频：视频\第10章\将图层转换为智能对象.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第10章\106201.psd”，如图10-169所示。选择“图层1”，执行“图层→智能对象→转换为智能对象”命令，将该图层转换为智能对象，创建智能对象后，图层缩览图右下方会出现一个智能对象标志，如图10-170所示。

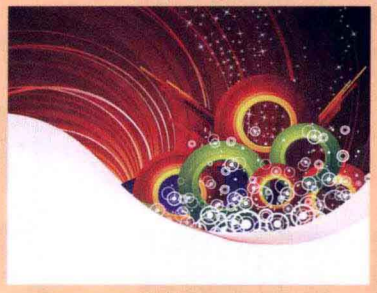


图10-169 图像效果



图10-170“图层”面板



图10-171 “置入PDF”对话框

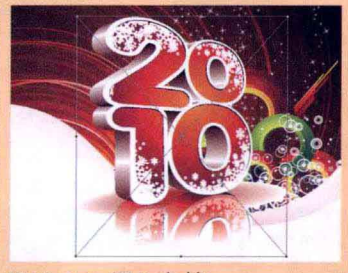


图10-172 置入文档

STEP 02 执行“文件→置入”命令，弹出“置入”对话框，选择一个素材图像“光盘\素材\第10章\106202.ai”，单击“确定”按钮，弹出“置入PDF”对话框，如图10-171所示，单击“确定”按钮，将它置入到当前文档中，如图10-172所示。

STEP 03 按住【Shift】键拖动控制点，调整对象大小，并移动到合适位置，此时进行的缩放不会产生锯齿，如图10-173所示，按回车键确认，即可将置入的对象创建为智能对象，“图层”面板如图10-174所示。

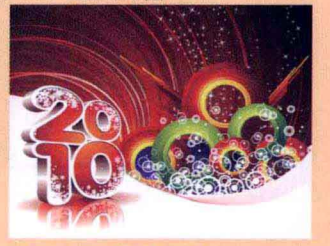


图10-173 图像效果

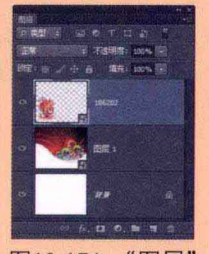


图10-174 “图层”面板

## 10.6.3 编辑智能对象 new

创建智能对象后，可以根据需要修改它的内容。

在“图层”面板中选中需要编辑的智能对象，执行“图层→智能对象→编辑内容”命令，如图10-175所示，即可弹出一个对话框，如图10-176所示。单击“确定”按钮，可以打开该智能对象的源文件。也可以在“图层”面板中双击智能对象图层的缩览图。

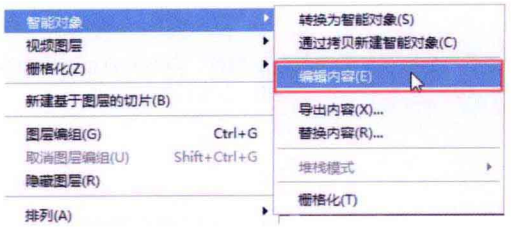



图10-175 执行命令

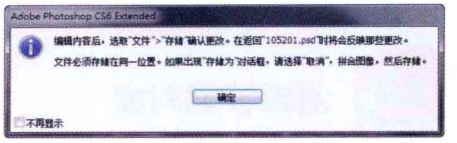



图10-176 弹出对话框

*Tips*

如果源文件为位图，则可以在 Photoshop 中打开；如果源文件为矢量的 EPS 或 PDF 文件，则可以在 Illustrator 中打开。存储修改后的智能对象时，文档中所有与之链接的智能对象实例都会显示所做的修改。

应用案例

### 10.6.4 创建链接的智能对象

**源文件：源文件\第10章\10-6-4.psd 视频：视频\第10章\创建链接的智能对象.swf**

STEP 01 选择一个智能对象图层，如图 10-177 所示，执行“图层→新建→通过拷贝的图层”命令，拷贝智能对象图层，如图 10-178 所示。



图10-177 选择图层



图10-178 复制图层

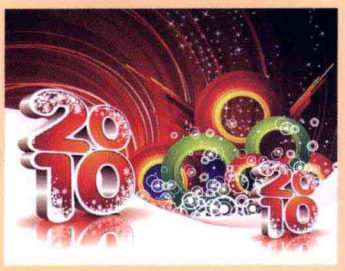


图10-179图像效果



图10-180 双击缩览图

STEP 02 按快捷键【Ctrl+T】显示定界框，按住【Shift】键拖动控制点将新建的智能对象缩小并移至相应位置，如图 10-179 所示。双击新建智能对象图层的缩览图，如图 10-180 所示。

STEP 03 弹出对话框，单击“确定”按钮，即可打开相对应的 AI 源文件，在该源文件中将文字上的雪花纹理删除，如图 10-181 所示。保存源文件的修改，修改后的效果如图 10-182 所示。

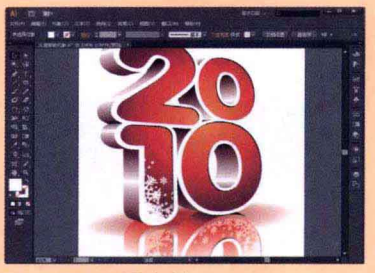


图10-181 AI源文件

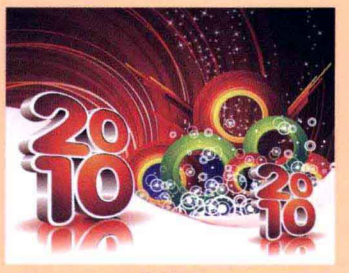


图10-182 图像效果

*Tips*

此时，新建的智能对象与原智能对象保持链接关系，编辑其中任意一个智能对象的原始文件，与之链接的智能对象也会显示所做的修改。

## 10.6.5 创建非链接的智能对象

非链接的智能对象与链接的智能对象表现效果相反。如果要复制非链接的智能对象，可以选择滤镜智能图层，执行“图层→智能对象→通过拷贝新建智能对象”命令。新智能对象与原智能对象各自独立，编辑其中任何一个对其他智能对象无影响，如图10-183所示。



图10-183 非链接的智能对象

## 10.6.6 替换智能对象内容

用户可以替换一个智能对象或多个链接实例中的图像数据。此功能使您能够快速更新可视设计，或将分辨率较低的占位符图像替换为最终版本。

选择将要被替换的智能对象，执行“图层→智能对象→替换内容”命令，找到要替换的文件，单击“置入”按钮，再单击“确定”按钮，新内容即会置入到智能对象中，链接的智能对象也会被更新，如图10-184所示。



图10-184 替换智能对象

*Tips*

当替换智能对象时，将保留对第一个智能对象应用的任何缩放、变形或效果。

## 10.6.7 导出智能对象内容

Photoshop允许对智能对象进行导出和替换操作。

在“图层”面板中选择要导出的智能图层，然后执行“图层→智能对象→导出内容”命令，弹出“存储”对话框，选择存储的位置和文件名，即可将其导出。

如果未进行选择，Photoshop将以在原始置入格式（JPEG 、AI、 TIF 、PDF或其他格式）导出智能对象。如果智能对象是利用图层创建的，则以PSB格式将其导出。

## 10.6.8 图像堆栈模式 new

图像堆栈将一组参考帧相似、但品质或内容不同的图像组合在一起。将多个图像组合到堆栈中之后，就可以对它们进行处理，生成一个复合视图，消除不需要的内容或杂色。在很多方面可以使用图像堆栈增强图像效果：

- 减少法学、医学或天文图像中的杂色和扭曲。
- 从一系列静止照片或视频帧中移去不需要的或意外的对象。例如，可能需要移去从图像中走过的人物，或移去在拍摄的主题前面经过的汽车。

用户可以执行“图层→智能对象→堆栈模式”选择相应的混合模式编辑图像，如图10-185所示。

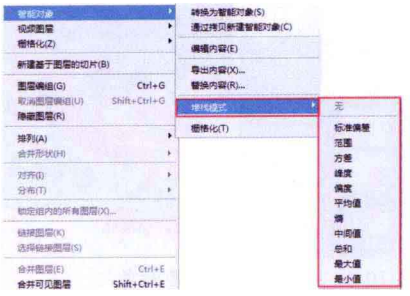


图10-185 堆栈模式

- 无：从图像堆栈中删除任何渲染，并将其转换为常规智能对象。
- 标准偏差：n个图像堆栈中，每张都有的重叠的影像接近全黑，亮度约为15%左右；只有变动的影像的暗调反相呈现，亮度大增。
- 范围：n个图像堆栈中，每张都有的重叠的影像很接近全黑，亮度在5%以下；只有变动的影像的暗调反相呈现，亮度大增。
- 方差：n个图像堆栈中，每张都有的重叠的影像为全黑，亮度几乎为0%；有变动的影像的高光和暗调全部均化，向中灰调严重并级，其颜色、亮度全部反相。
- 峰度：n个图像堆栈中，不重叠的区域为纯黑；区域重叠次数少的为中灰且带彩色的杂色；每张都有的重叠的影像为全白。
- 偏度：效果类似于图层模式中的“实色混合”。n个图像堆栈中，区域重叠次数少的或者完全不重叠的区域为纯黑。
- 平均值：n个图像堆栈中，每张都有的重叠的影像保持不变；同时还保留“有变动的影像”，只是高光和暗调全部均化，向中灰调严重并级。所以，对高光和暗调的降噪明显。
- 熵：n个图像堆栈中，不重叠的区域为纯黑；区域重叠次数少的为纯白且带彩色的杂色；每张都有的重叠的影像为全白。
- 中间值：n个图像堆栈中，每张都有的重叠的影像保持不变；消除所有“有变动的影像”。所以，对所有色阶的降噪明显。
- 总和：n个图像堆栈中，各张影像的亮度累积相加。
- 最大值：n个图像堆栈中，每张都有的重叠的影像保持不变；同时还保留“有变动的影像的高光部分”，其亮度值为40%～100%。
- 最小值：n个图像堆栈中，每张都有的重叠的影像保持不变；同时还保留“有变动的影像的暗调部分”，其亮度值为0%～40%。

*Tips*

图像堆栈将存储为智能对象。可以对堆栈应用的处理选项称作堆栈模式。将堆栈模式应用于图像堆栈属于非破坏性编辑。可以更改堆栈模式以产生不同的效果，堆栈中的原始图像信息保持不变。要在应用堆栈模式之后保留所做的更改，请将结果存储为新图像或栅格化为智能对象。可以手动或使用脚本来创建图像堆栈。

**应用案例**

## 使用图像堆栈调亮人物肤色

**源文件：光盘\源文件\第10章\10-6-8.psd**
**视　频：光盘\视　频\第10章\使用图像堆栈调亮人物肤色.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第10章\106801.jpg”，如图10-186所示，执行“图层→新建→通过拷贝的图层”命令，复制“背景”图层为“图层1”，如图10-187所示。


图10-186 打开图像



图10-187 复制图层

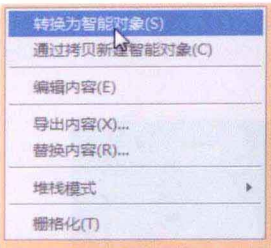







图10-188 转换智能对象图层　　图10-189 复制智能对象图层

STEP 02 选择“图层 1”，执行“图层→转换为智能对象”命令，将“图层 1”转换为智能对象图层，如图 10-188 所示。按快捷键【Ctrl+J】，将“图层 1”复制，如图 10-189 所示。

STEP 03 选择“图层 1 副本”，执行“图层→智能对象→堆栈模式→最大值”命令，并修改该层的图层混合模式为“滤色”，效果如图 10-190 所示。选择“图层 1”，以同样的方法设置其“堆栈模式”为“最小值”，并设置其“图层混合模式”为“叠加”，完成效果如图 10-191 所示。




图10-190　设置堆栈模式




图10-191　设置堆栈模式

## 应用案例　合并相同背景图像

源文件：源文件\第10章\10-6-8-1.psd　视频：视频\第10章\合并相同背景图像.swf

STEP 01 执行“文件→脚本→将文件载入堆栈”，如图 10-192 所示，选择素材“106802.jpg”和“106803.jpg”，勾选“载入图层后创建智能对象”选项，如图 10-193 所示。

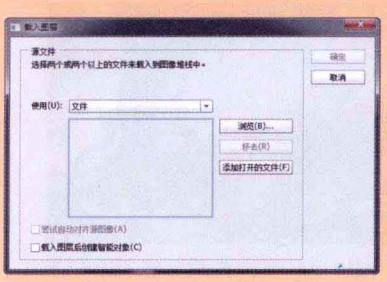



图10-192　执行自动命令

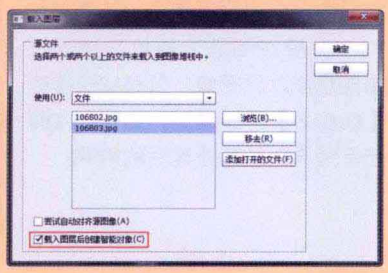



图10-193　载入图像

STEP 02 单击“确定”按钮，图层效果如图 10-194 所示。如果没有勾选“载入图层后创建智能对象”选项，可以在载入图像后，同时选择两个图层，然后执行“图层→智能对象→转换为智能对象”命令，将两个图像转换为一个智能对象，如图 10-195 所示。

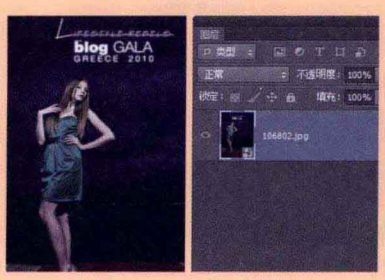



图10-194　直接转智能对象图层




图10-195　选中两个图层转换智能对象

STEP 03 执行“图层→新建→通过拷贝的图层”命令，创建一个副本图层，并对其执行“图像→智能对象→堆栈模式→最小值”命令，修改其“图层混合”模式为“变亮”，效果如图 10-196 所示。选择“106802.jpg”图层，将该图层的“堆栈模式”设置为“最大值”，完成效果如图 10-197 所示。




图10-196 设置最小值




图10-197 设置最大值

# 10.7 使用智能滤镜

滤镜是Photoshop中用于处理图像并为其创建各种特殊效果。智能滤镜是一种非破坏性的滤镜，它作为图层效果保存在“图层”面板中，通过使用智能对象中包含的原始图像数据可以随时重新调整这些滤镜。

## 10.7.1 什么是智能滤镜

在Photoshop CS3以前的版本中，滤镜都是通过改变图像的原始数据生成特效的，而智能滤镜则兼具了滤镜和智能对象两种功能的特点，既生成滤镜效果，又具备智能对象可恢复原始数据的优势。因此，不会对图像的原始数据造成任何破坏。

一般在图层上使用滤镜时，如果想修改原图像，只有按快捷键【Crtl+Z】将其撤销，如图10-198所示为原图及其处理后的结果。



图10-198 原图及其处理后的结果

如果使用的是智能滤镜，智能滤镜通常以类似于“图层样式”的形式出现在图层下面，如图10-199所示。只要将智能滤镜隐藏或删除后，便可恢复原图像，如图10-200所示。

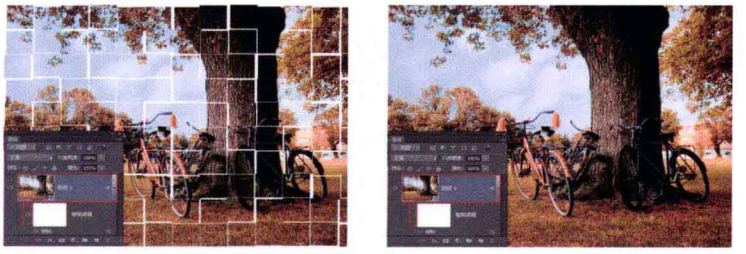


图10-199 智能滤镜的处理结果

图10-200 隐藏智能滤镜

*Tips*

在 Photoshop 中，除了“抽出”、“液化”、“图案生成器”和“消失点”之外的任何滤镜都可以作为智能滤镜使用，这其中也包括支持智能滤镜的外挂滤镜。此外，“图像→调整”中的“阴影 / 高光”和“变化”命令也可以作为智能滤镜应用。

应用案例

## 10.7.2 使用智能滤镜制作蜡笔画

源文件：源文件\第10章\10-7-2.psd 视频：视频\第10章\使用智能滤镜制作蜡笔画.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第10章\107201.jpg”，如图10-201所示。执行“滤镜→转换为智能滤镜”命令，将“背景”图层转换为智能对象，如图10-202所示。



图10-201 打开图像



图10-202 转换为智能对象

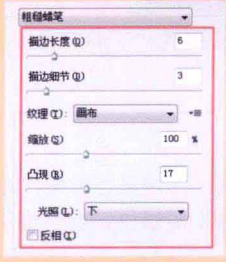



图10-203 设置参数

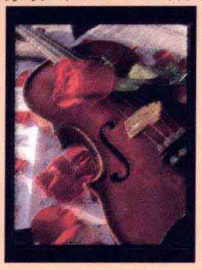


图10-204 应用智能滤镜

STEP 02 执行“滤镜→滤镜库→艺术效果→粗糙蜡笔”命令，弹出“粗糙蜡笔”对话框，设置参数如图10-203所示。单击“确定”按钮，对图像应用智能滤镜，效果如图10-204所示。

*Tips*

为智能对象应用的任何滤镜都是智能滤镜。因此，如果当前图层为智能对象，可直接对其应用滤镜。如果在“图层”面板中的某个智能滤镜旁出现警告图标，则表示该滤镜不支持图像的颜色模式或深度。

## 10.7.3 编辑智能滤镜

如果智能滤镜包含可编辑的设置，则可以随时对其进行编辑，也可以编辑智能滤镜的混合选项。下面继续以上节的案例进行讲解。

应用案例

### 修改智能滤镜

源文件：源文件\第10章\10-7-3.psd 视频：视频\第10章\修改智能滤镜.swf

STEP 01 在“图层”面板中双击一个智能滤镜，如图10-205所示，可以重新弹出“滤镜”的设置对话框，此时可以对滤镜的参数进行修改，如图10-206所示，单击“确定”按钮，关闭对话框，即可更新滤镜效果，如图10-207所示。




图10-205 双击智能滤镜

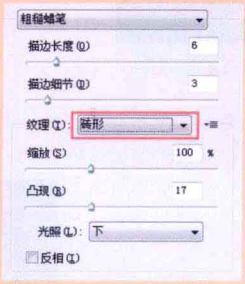



图10-206 修改参数



图10-207 更新滤镜效果

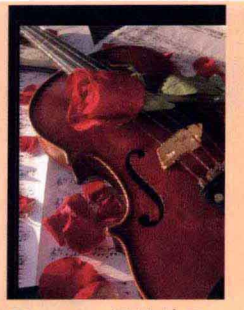
STEP 02 双击智能滤镜旁边的编辑混合选项图标，如图10-208所示，弹出“混合选项”对话框，在对话框中设置滤镜的“不透明度”和“模式”，如图10-209所示，单击“确定”按钮，效果如图10-210所示。编辑智能滤镜混合选项类似于在对传统图层应用滤镜时使用“渐隐”命令。



图10-208 双击图标



图10-209 “混合选项”对话框


图10-210 最终效果

## 10.7.4 智能滤镜的其他操作

本节将向用户讲述一些使用智能滤镜的小操作，通过编辑蒙版来遮盖滤镜效果、停用蒙版效果、重新排列滤镜顺序、复制与删除智能滤镜等。通过本节的学习，使用户更加详细地了解智能滤镜，达到灵活使用的目的。

**应用案例** **遮盖智能滤镜**

**源文件：源文件\第10章\10-7-4psd 视频：视频\第10章\遮盖智能滤镜.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第10章\107401.psd”，如图10-211所示。从“图层”面板中可以看出“图层0”应用了智能滤镜，智能对象中包含一个蒙版，默认情况下，该蒙版显示完整的效果，如图10-212所示。


图10-211 图像效果



图10-212 “图层”面板



图10-213 “图层”面板


图10-214 图像效果

STEP 02 单击选择蒙版，使用“渐变工具”在图像中创建黑白线性渐变，渐变会应用到蒙版中，如图10-213所示，并对滤镜效果进行遮盖，图像效果如图10-214所示。

*Tips*

编辑滤镜蒙版可有选择地遮盖智能滤镜。滤镜蒙版的工作方式与图层蒙版相同，用黑色绘制的区域将隐藏滤镜效果；用白色绘制的区域的滤镜是可见的；用灰度绘制的区域的滤镜将以不同级别的透明度出现。

### 停用与删除蒙版

执行“图层→智能滤镜→停用滤镜蒙版”命令，可以暂时停用智能滤镜的蒙版，蒙版上会出现一个红色的“X”，如图10-215所示；执行“图层→智能滤镜→删除滤镜蒙版”命令，可以删除蒙版，如图10-216所示。



图10-215 停用滤镜蒙版



图10-216 删除滤镜蒙版

### 重新排列智能滤镜

在“图层”面板的智能滤镜列表中，向下拖动智能滤镜，可以重新排列智能滤镜，Photoshop将按照由下而上的顺序重新应用智能滤镜，如图10-217所示。



图10-217 重新排列智能滤镜

*Tips*

如果通过滤镜库应用了一个或多个智能滤镜，则这些滤镜会在“图层”面板中名为“滤镜库”的组出现。可以通过双击滤镜库条目来编辑各个滤镜，但无法重新排列滤镜库中的滤镜。

### 复制智能滤镜

复制智能滤镜的操作方法与复制图层样式的方法相同，用户可以参见本章复制图层样式的方法来复制智能滤镜效果。

## 10.8 修边

当移动或粘贴消除锯齿选区时，选区边框周围的一些像素也包含在选区内，这会在粘贴选区周围产生边缘或晕圈。执行“图层→修边”命令使用户可以将不想要的边缘像素去除，菜单如图10-218所示。

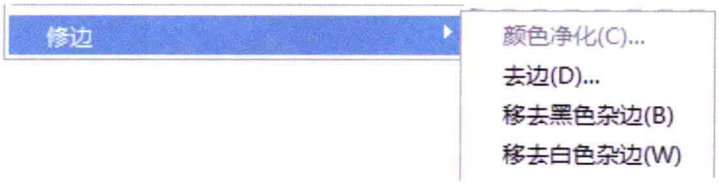



图10-218 修边命令

**颜色净化**：将边像素中的背景色替换为附近完全选中的像素的颜色，如图10-219所示。

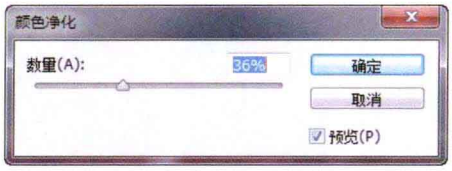



图10-219 “颜色净化”对话框

**去边**：去边命令将边像素的颜色替换为距离不包含背景色的选区的边缘较远的像素的颜色，如图10-220所示。




图10-220 “去边”对话框

**移去黑色杂边**：如果以黑色背景上创建的消除锯齿的选区粘贴到其他颜色的背景上，可以执行该命令消除黑色杂边，如图10-221所示。

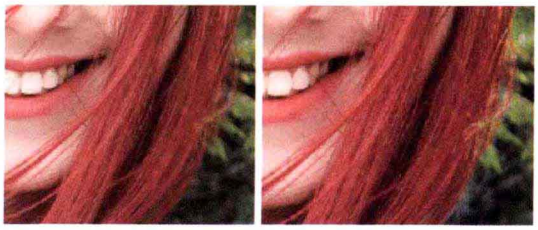


图10-221 移去黑色杂边

**移去白色杂边**：如果以白色背景上创建的消除锯齿的选区粘贴到其他颜色的背景上，可以执行该命令消除白色杂边，如图10-222所示。




图10-222 移去白色杂边

*Tips*

选择普通图层时，“颜色净化”命令是灰色的，不能使用。要想使用该功能，要对图层添加图层蒙版，然后选择图层，即可执行颜色净化操作。

## 应用案例 使用去边命令提高抠图合成效果

源文件：光盘\源文件\第10章\10-8-1.psd
视　频：光盘\视　频\第10章\使用去边命令提高抠图合成效果.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第10章\108101.jpg”，如图10-223所示。使用“快速选择工具”选择人物，如图10-224所示。


图10-223 打开素材


图10-224 选择人物






图10-225 输出到图层蒙版

STEP 02 单击选项栏上的“调整边缘”按钮，使用“调整半径工具”对人物头发边缘进行绘制，并设置“输出到图层蒙版”，单击“确定”按钮，效果如图10-225所示。

STEP 03 打开素材图像“光盘\素材\第10章\108102.jpg”，如图10-226所示。将人物图层拖入打开的图像中，如图10-227所示。


图10-226 打开图像


图10-227 合并图像


图10-228 水平翻转图像




图10-229 “颜色净化”效果

STEP 04 执行“编辑→变换→水平翻转”命令，效果如图10-228所示。执行“图层→修边→颜色净化”命令，设置“数量”为100%，单击“确定”按钮，效果如图10-229所示。

STEP 05 执行“图层→修边→移出黑色杂边”和“移出白色杂边”命令，效果如图10-230所示。执行“图层→修边→去边”命令，设置去边“宽度”为“3”像素，单击“确定”按钮，效果如图10-231所示。

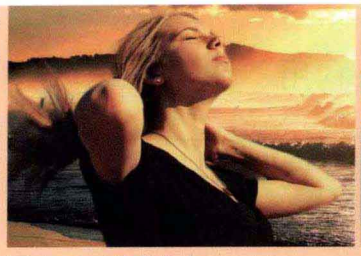


图10-230 移出杂边

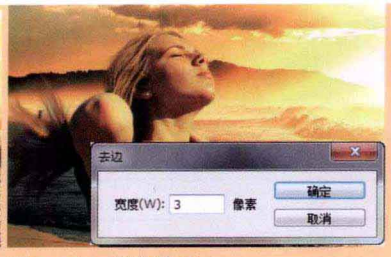



图10-231 去边效果

## 10.9 专家支招

图层是Photoshop中最重要的概念之一。熟练掌握图层的操作，有助于深刻理解Photoshop的制作原理和技巧。

### 10.9.1 使用图层样式的误区

Photoshop的图层样式非常强大，利用此功能可以制作出很多效果丰富的文字或图像。很多初学者在制作时会使用大量的图层样式，这就很容易造成图像效果的杂乱，同时也大大影响了软件的运行速度。最好的方法就是在保证效果的同时尽量少使用图层样式，并且设置参数时要适可而止，不要设置的过于夸张，以免影响效果又占用过多资源。

### 10.9.2 为“背景”图层添加蒙版

在CS5以前的版本中，不能直接为“背景”图层添加蒙版。需要首先将“背景”图层转换为普通图层，然后才可以为其添加蒙版。在Photoshop CS6中可以直接对“背景”图层添加蒙版，但是添加了蒙版的“背景”图层也将自动转换为普通图层“图层0”。

## 10.10 总结扩展

图层的使用在Photoshop中可以说是必不可少的，通过使用图层的其他高级操作可以达到很多意想不到的效果，如“混合模式”、“图层样式”。灵活使用“图层样式”可以创建出更多的特效；“混合模式”可以更好地将前后两个图层融合在一起；“智能对象”允许来自图像或者图层的内容可以在Photoshop程序之外被编辑；“智能滤镜”更是神奇地将图层效果保存在“图层”面板中；利用“智能对象”中包含的原始图像数据随时重新调整这些滤镜。

对于普通用户来说，总是弄不清在何种情况下应该使用何种“混合模式”，这些常见的问题往往是使用“混合模式”的关键。熟练使用“混合模式”，最好的途径就是动手练习。通过观察各种“混合模式”的效果，对其有最基本的认识，然后配以本书的讲解，逐一理解各种“混合模式”的效果和应用场合。

### 10.10.1 本章小结

本章主要讲解如何设置图层的混合效果，系统地对多种“图层样式”、“填充和调整图层”、图层的“混合模式”以及“智能对象”进行介绍。通过本章的学习，相信读者已经对图层的使用有了更加深入的了解。

## 10.10.2 举一反三——利用“图层样式”制作水滴效果

| 源文件： | 光盘\源文件\第10章\10-10-2.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第10章\利用“图层样式”制作水滴效果.swf |
| 难易程度： | ★★★☆☆ |
| 学习时间： | 30分钟 |


(1)


(2)


(3)


(4)

1. 打开素材图像。
2. 拖入相应的素材图像，并利用“混合模式”制作出投影效果。
3. 利用“图层样式”制作相应的效果。
4. 使用“画笔工具”进行装饰。

读书笔记

# 第11章　蒙版的应用

蒙版在Photoshop中已经成为一种概念，目的是能够自由控制选区，这样就产生了通道，蒙版可以随时读出和更改事先存入的通道，对不同的通道可以进行合并和相减等操作。

**本章学习重点**



第 273 页
了解蒙版的概念和面板参数



第 275 页
掌握蒙版的分类和创建方法



第 283 页
掌握创建矢量蒙版的方法和技巧



第 287 页
理解剪贴蒙版的原理并能熟练使用

## 11.1 认识蒙版

蒙版是模仿传统印刷中的一种工艺，印刷时会用一种红色的胶状物来保护印版，所以在Photoshop中蒙版默认的颜色是红色。蒙版是将不同的灰度色值转化为不同的透明度，并作用到它所在的图层，使图层的不同部位的透明度产生相应的变化。黑色为完全透明，白色为完全不透明。

### 11.1.1 蒙版简介及分类

蒙版用于保护被遮蔽的区域，使该区域不受任何操作的影响，是作为8位灰度通道存放的，可以使用所有绘画和编辑工具进行调整和编辑。在“通道”面板中选择蒙版通道后，前景色和背景色都以灰度显示，蒙版可以将需要重复使用的选区存储为Alpha通道，如图11-1所示。




图11-1　存储为Alpha通道

对蒙版和图像进行预览时，蒙版的颜色是半透明的红色。被它遮盖的区域是非选择部分，其余的是选择部分，对图像所做的任何改变将不对蒙版区域产生影响。

*Tips*

蒙版主要是在不损坏原图层的基础上新建的一个活动的图层，可以在该蒙版图层上做许多处理，但有一些处理必须在真实的图层上操作。所以一般使用蒙版都要复制一个图层，在必要时可以拼合图层，这样才能够做出美丽的效果。当然，在使用蒙版对图像进行操作时，如果做的效果不好可以将蒙版图层删除，而不会影响原来的图像。

Photoshop提供了3种蒙版，分别是图层蒙版、剪贴蒙版和矢量蒙版。图层蒙版通过蒙版中的灰度信息来控制图像的显示区域；剪贴蒙版通过一个对象的轮廓来控制其他图层的显示区域；矢量蒙版通过路径和矢量形状控制图像的显示区域。

## 11.1.2 蒙版“属性”面板

蒙版“属性”面板用于调整选定的滤镜蒙版、图层蒙版或矢量蒙版的不透明度和羽化范围，单击“图层”面板中的蒙版再执行“窗口→属性”命令或双击蒙版，打开“属性”面板，如图11-2所示。




图11-2 蒙版“属性”面板

- 当前选择的蒙版：显示“图层”面板中选择的蒙版类型，此时可以在“蒙版”面板中对其进行编辑，如图11-3所示。



图11-3 选择图层蒙版

- 选择滤镜蒙版：表示当前所选择的是滤镜蒙版。如果当前选择的不是滤镜蒙版，单击该按钮可为智能滤镜添加滤镜蒙版，如图11-4所示。



图11-4 选择蒙版

- 添加图层蒙版：单击该按钮，可以为当前图层添加图层蒙版。
- 添加矢量蒙版：单击该按钮，可以为当前图层添加矢量蒙版。
- 浓度：拖动该选项的滑块可以控制蒙版的不透明度，如图11-5所示。



图11-5 浓度为20%时的蒙版效果

- 羽化：拖动该选项的滑块可以柔化蒙版的边缘，如图11-6所示。



图11-6 羽化为10像素时的边缘效果

- 蒙版边缘：单击该按钮，弹出“调整蒙版”对话框，通过选项的设置可以修改蒙版的边缘，并针对不同的背景查看蒙版，这些操作与使用“调整边缘”命令调整选区边缘的方法基本相同。该选项只有在图层蒙版下才可以使用。
- 颜色范围：单击该按钮，弹出“色彩范围”对话框，通过在图像中取样并调整颜色容差可以修改蒙版范围。该选项在矢量蒙版下不可用。

- 反相：单击该按钮，可以反转蒙版的遮盖区域。该选项在矢量蒙版下不可用。
- 从蒙版中载入选区：单击该按钮，可以载入蒙版中所包含的选区。
- 应用蒙版：单击该按钮，可以将蒙版应用到图像中，同时删除蒙版遮盖的图像。该选项在滤镜蒙版下不可用。
- 停用/启用蒙版：单击该按钮，或按住【Shift】键单击蒙版缩览图，可以停用或重新启用蒙版。停用蒙版时，蒙版缩览图上会出现一个红色的“X”符号，如图11-7所示。
- 删除蒙版：单击该按钮，可以删除当前选择的蒙版。在“图层”面板中，将蒙版缩览图拖至“删除图层”按钮上，也可以将其删除。

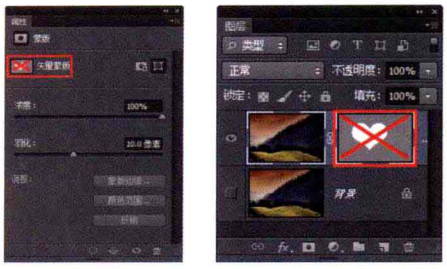


图11-7 停用蒙版

## 11.2 图层蒙版

在Photoshop中可以向图层添加蒙版，然后使用此蒙版隐藏部分图层并显示下面的图层。蒙版图层是一项重要的复合技术，可用于将多张照片组合成单个图像，也可用于局部的颜色和色调校正。

### 11.2.1 认识图层蒙版

图层蒙版是与分辨率相关的位图图像，可使用绘画或选择工具进行编辑。图层蒙版是非破坏性的，可以返回并重新编辑蒙版，而不会丢失蒙版隐藏的像素。

在“图层”面板中，图层蒙版显示为图层缩览图右边的附加缩览图，此缩览图代表添加图层蒙版时创建的灰度通道。

蒙版中的纯白色区域可以遮盖下面图层中的内容，只显示当前图层中的图像；蒙版中的纯黑色区域可以遮盖当前图层中的图像，显示出下面图层中的内容；蒙版中的灰色区域会根据其灰度值使当前图层中的图像呈现出不同层次的透明效果。

明白了图层蒙版的工作原理后，可以根据需要创建不同的图层蒙版。如果要完全隐藏上面图层的内容，可以为整个蒙版填充黑色，如图11-8所示；如果要完全显示上面图层的内容，可以为整个蒙版填充白色，如图11-9所示。

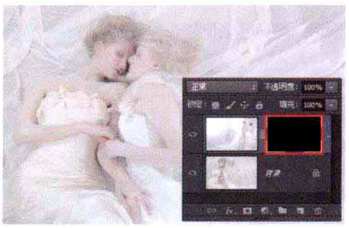


图11-8 完全隐藏图层内容



图11-9 完全显示图层内容

如果要使上面图层的内容呈现半透明效果，可以为蒙版填充灰色，如图11-10所示；如果要使上面图层的内容呈现渐隐效果，可以为蒙版填充渐变，如图11-11所示。

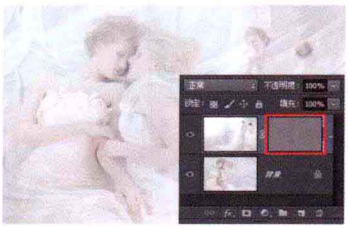


图11-10 半透明效果



图11-11 渐隐效果

图层蒙版也包括多种类型，如普通图层蒙版、调整图层蒙版和滤镜蒙版等，下面将对不同的图层蒙版一一进行讲解。

应用案例

## 11.2.2 使用画笔工具和渐变填充创建图层蒙版

源文件：源文件\第11章\11-2-2.psd
视　频：视频\第5章\使用画笔工具和渐变填充创建图层蒙版.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\112201.jpg”，如图11-12所示。再次执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\112202.tif”，如图11-13所示。

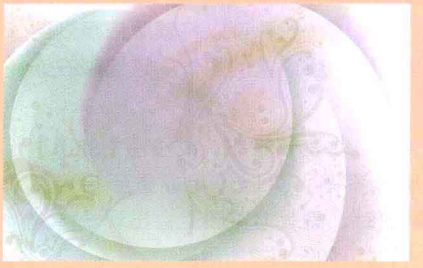


图11-12 打开素材图像



图11-13 打开素材图像



图11-14 图像效果



图11-15 “图层”面板

STEP 02 使用“移动工具”将“112202.tif”中的内容移动到“112201.jpg”文件中，图像效果如图11-14所示，“图层”面板如图11-15所示。

STEP 03 保持“图层1”的选择状态，单击“图层”面板上的“添加图层蒙版”按钮，为“图层1”添加图层蒙版，如图11-16所示。

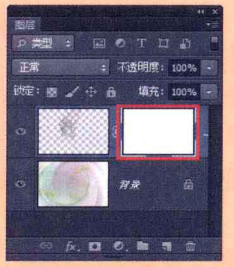


图11-16 “图层”面板

STEP 04 单击工具箱中的“渐变工具”按钮，单击选项栏上的渐变预览条，在弹出的“渐变编辑器”对话框中设置从黑色到白色的渐变颜色，如图11-17所示。



图11-17 “渐变编辑器”对话框

*Tips*

默认情况下，添加的是完全显示的白色蒙版，按住【Alt】键单击“添加图层蒙版”按钮，可添加完全遮盖的黑色蒙版。此外，还可以执行“图层→图层蒙版→显示全部/隐藏全部”命令，为其添加完全显示或遮盖的蒙版。

STEP 05 单击“确定”按钮，按住【Shift】键在画布中拖动鼠标填充渐变颜色，图像效果如图11-18所示，“图层”面板如图11-19所示。

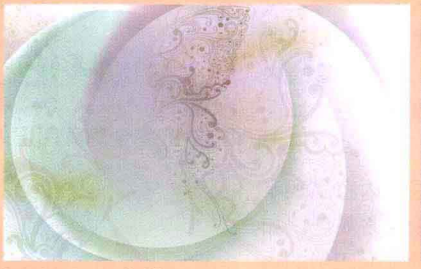


图11-18 图像效果



图11-19 “图层”面板

*Tips*

在对图层蒙版进行操作时需要注意，必须单击图层蒙版缩览图。只有选中需要操作的图层蒙版，才能够针对图层蒙版进行操作。

STEP 06 选择“图层1”，单击“图层”面板上的“添加图层样式”按钮，在弹出的菜单中选择“投影”选项，在弹出的“图层样式”对话框中对投影相关选项进行设置，如图11-20所示。在左侧列表中选择“外发光”选项，对外发光相关选项进行设置，如图11-21所示。

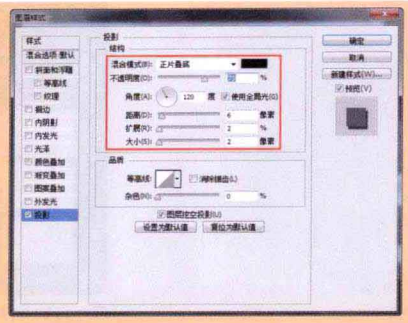


图11-20 “投影”图层样式

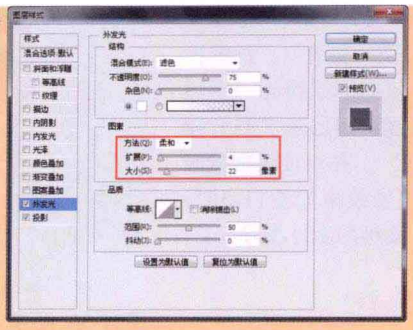


图11-21 “外发光”图层样式

**STEP 07** 单击“确定”按钮，完成“图层样式”对话框的设置，图像效果如图11-22所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1副本”图层，如图11-23所示。



图11-22 图像效果



图11-23 “图层”面板

**STEP 08** 执行“编辑→变换→水平翻转”命令，并将其移动到合适的位置，如图11-24所示，图层蒙版也会发生相应的变化，如图11-25所示。



图11-24 图像效果

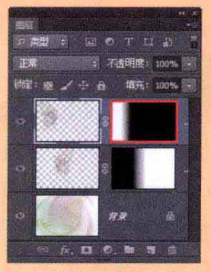


图11-25 “图层”面板

**STEP 09** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\112203.jpg”，并将其移动到“112201.jpg”文件中，如图11-26所示。按住【Alt】键单击“添加图层蒙版”按钮，为其添加图层蒙版，如图11-27所示。



图11-26 图像效果

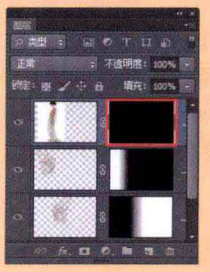


图11-27 “图层”面板

**STEP 10** 单击工具箱中的“画笔工具”按钮，设置“前景色”为白色，选择合适的软笔刷在图像中涂抹，效果如图11-28所示，“图层”面板如图11-29所示。

*Tips*

蒙版虽然是一种选区，但它跟常规的选区颇为不同。常规的选区表现了一种操作趋向，即对所选区域进行处理；而蒙版却相反，它是对所选区域进行保护，让其免于操作，而对非掩盖的地方应用操作。



图11-28 图像效果

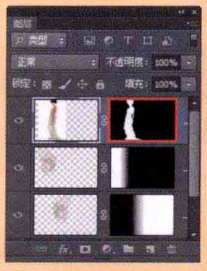


图11-29 “图层”面板

STEP 11 设置“图层2”的“混合模式”为“正片叠底”，按快捷键【Ctrl+J】复制图层得到“图层2副本”，设置该图层的“混合模式”为“正常”，并对该图层蒙版进行修改，图像效果如图11-30所示，“图层”面板如图11-31所示。



图11-30 图像效果

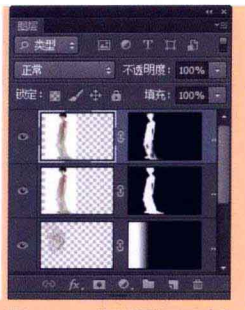


图11-31 “图层”面板

STEP 12 使用相同的方法，完成其他图像效果的制作，如图11-32所示，“图层”面板如图11-33所示。




图11-32 图像效果



图11-33 “图层”面板

## 11.2.3 快速蒙版

快速蒙版也称为临时蒙版，它并不是一个选区，当退出快速蒙版模式时，不被保护的区域变为一个选区，将选区作为蒙版编辑时可以使用几乎所有的Photoshop工具或滤镜来修改蒙版。

被蒙版区域指的是非选择部分。在快速蒙版状态下，单击工具箱中的“画笔工具”按钮，在图像上进行涂抹，涂抹的区域即为被蒙版区域，如图11-34所示。退出快速蒙版编辑状态后，图像中的选区如图11-35所示。



图11-34 被蒙版区域

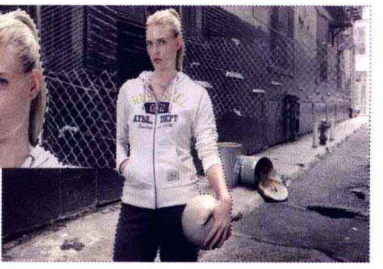


图11-35 图像中的选区

*Tips*

“文字蒙版工具”的功能实际上就是快速蒙版的功能，使用“横排文字蒙版工具”或“竖排文字蒙版工具”在画布上单击即进入快速蒙版的编辑状态，完成文字的输入后确认，即可得到文字的选区范围。

应用案例

### 11.2.4 使用选区创建图层蒙版

**源文件：源文件\第11章\11-2-4.psd　　视频：视频\第5章\使用选区创建图层蒙版.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\112401.jpg”，如图11-36所示。在“图层”面板中按住【Alt】键双击“背景”图层，将其转换为普通图层，如图11-37所示。

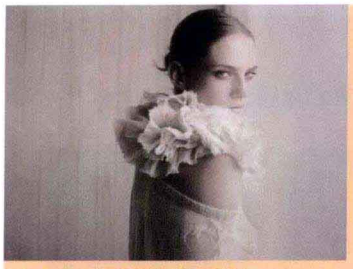


图11-36 打开素材图像




图11-37 “图层”面板

STEP 02 单击工具箱中的“以快速蒙版模式编辑”按钮，执行“滤镜→滤镜库”命令，在打开的“滤镜库”对话框中选择要添加的滤镜并设置各项参数，如图11-38所示。单击“确定”按钮，图像效果如图11-39所示。

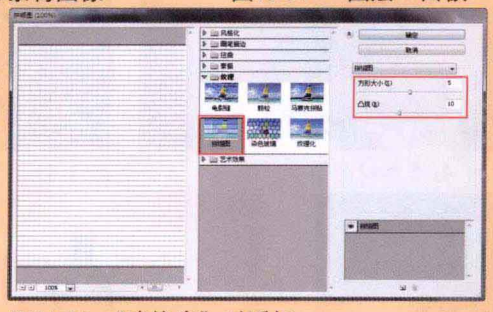


图11-38 “滤镜库”对话框

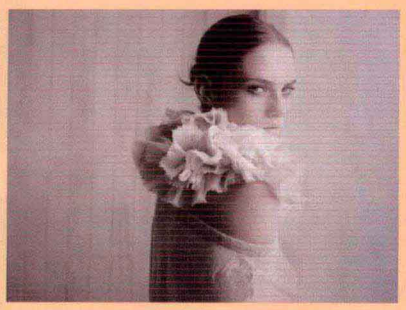


图11-39 图像效果

STEP 03 单击工具箱中的“以标准模式编辑”按钮创建选区，选区效果如图11-40所示。单击“图层”面板中的“添加图层蒙版”按钮，图像效果如图11-41所示。

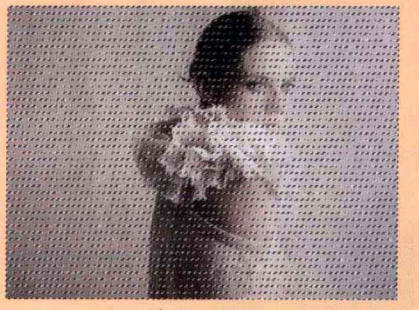


图11-40 选区效果



图11-41 图像效果

STEP 04 单击“图层”面板中的“创建新图层”按钮，新建“图层1”，为该图层填充白色，并将其移动到“图层0”的底部，“图层”面板如图11-42所示，图像效果如图11-43所示。

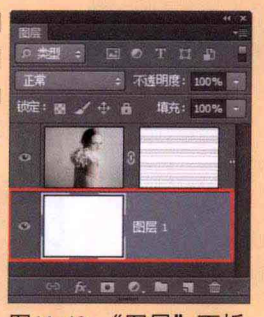



图11-42 “图层”面板

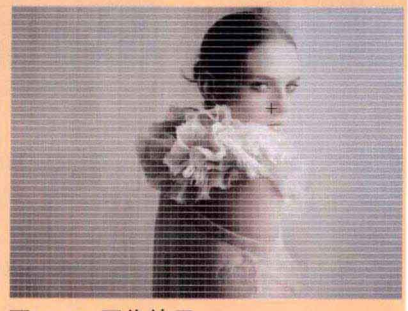


图11-43 图像效果

*Tips*

要为“背景”图层添加图层蒙版，必须先把“背景”图层转换为普通图层。此处简单提到滤镜，更多滤镜内容将在第19章中详细讲解。

*Tips*

创建选区后，也可以执行“图层→图层蒙版→显示选区”命令，选区外的图像将被遮盖；如果执行“图层→图层蒙版→隐藏选区”命令，则选区内的图像将被蒙版遮盖。

应用案例

## 11.2.5 创建调整图层蒙版

源文件：源文件\第11章\11-2-5.psd　　视频：视频\第5章\创建调整图层蒙版.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\112501.jpg”，如图11-44所示。单击“图层”面板上的“创建新的填充或调整图层”按钮，在弹出的菜单中选择“亮度/对比度”选项，在弹出的“属性”面板中对各项参数进行设置，如图11-45所示。




图11-44 打开素材图像



图11-45 “属性”面板

STEP 02 完成“亮度/对比度”的设置，在“图层”面板中会自动添加一个“亮度/对比度”调整图层，并且自动为其添加图层蒙版，如图11-46所示，图像效果如图11-47所示。



图11-46 “图层”面板




图11-47 图像效果






图11-48 “属性”面板　图11-49 图像效果

STEP 03 使用相同的方法，添加“色相/饱和度”调整图层，“属性”面板设置如图11-48所示，图像效果如图11-49所示。

STEP 04 单击“色相/饱和度”调整图层的蒙版，设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”在画布中涂抹，效果如图11-50所示，“图层”面板如图11-51所示。




图11-50 图像效果



图11-51 “图层”面板

*Tips*

调整图层蒙版与普通图层蒙版相同，在该图层蒙版上可以执行所有普通图层蒙版上的操作。

STEP 05 按住【Ctrl】键单击“色相/饱和度”调整图层蒙版载入选区，如图11-52所示，单击“添加新的填充或调整图层”按钮，添加“曲线”调整图层，如图11-53所示。

STEP 06 在弹出的“属性”面板中调整曲线，如图11-54所示，图像效果如图11-55所示。



图11-52 图像效果


图11-53 “图层”面板


图11-54 “属性”面板



图11-55 图像效果

*Tips*

使用图层蒙版的好处在于操作中只是用黑色和白色来显示或隐藏图像，而不是删除图像。如果误隐藏了图像或需要显示原来已经隐藏的图像时，可以在蒙版中将与图像对应的位置涂抹为白色，如果要继续隐藏图像，可以在其对应的位置涂抹黑色。

## 11.2.6 滤镜蒙版

将智能滤镜应用于某个智能对象时， Photoshop 会在“图层”面板中该智能对象下方的智能滤镜行上显示一个白色蒙版缩览图。默认情况下，此蒙版显示完整的滤镜效果，如果在应用智能滤镜前已建立选区，则 Photoshop 会在“图层”面板中的智能滤镜行上显示适当的蒙版而非一个空白蒙版。

使用滤镜蒙版可有选择地遮盖智能滤镜，当遮盖智能滤镜时，蒙版将应用于所有智能滤镜，无法遮盖单个智能滤镜。

滤镜蒙版的工作方式与图层蒙版非常类似，可以对它们使用许多相同的技巧。可以将其边界作为选区载入，也可以在滤镜蒙版上进行绘画。用黑色绘制的滤镜区域将隐藏，用白色绘制的区域将可见，用灰度绘制的区域将以不同级别的透明度出现。

**应用案例**

### 创建滤镜蒙版

**源文件：源文件\第11章\11-2-6.psd　　视频：视频\第5章\创建滤镜蒙版.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开为智能对象”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\112601.jpg”，如图11-56所示，“图层”面板如图11-57所示。


图11-56 打开素材图像



图11-57 “图层”面板

**STEP 02** 执行“滤镜→滤镜库”命令，在打开的“滤镜库”对话框中选择要添加的滤镜并设置各项参数，如图11-58所示。单击“确定”按钮，图像效果如图11-59所示。

**STEP 03** 单击智能滤镜蒙版，设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”在人物的胳膊、脚、脸部进行涂抹，如图11-60所示，图像效果如图11-61所示。



图11-58 “滤镜库”对话框



图11-59 图像效果




图11-60 “图层”面板



图11-61 图像效果

*Tips* 编辑图层蒙版的注意事项

添加图层蒙版之后，如果蒙版缩览图外侧有一个白色边框，表示蒙版处于编辑状态，此时进行的所有操作将应用于蒙版。如果要编辑图像，可以单击图像缩览图，白色边框将出现在图像外侧。

应用案例

## 11.2.7 运用图像创建图层蒙版

**源文件：源文件\第11章\11-2-7.psd　　视频：视频\第5章\创建滤镜蒙版.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\112701.jpg”，如图11-62所示。按住【Alt】键双击“背景”图层，将其转换为普通图层，如图11-63所示。

STEP 02 新建“图层1”，设置“前景色”为RGB（239、216、164），按快捷键【Alt+Delete】为“图层1”填充前景色，“图层”面板如图11-64所示。将“图层1”移动到最底层，并为“图层0”添加图层蒙版，如图11-65所示。



图11-62 打开素材图像




图11-63 “图层”面板




图11-64 “图层”面板




图11-65 “图层”面板

STEP 03 按住【Alt】键单击图层蒙版，画布将显示图层蒙版的图像。执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\112702.jpg”，如图11-66所示。

STEP 04 按快捷键【Ctrl+A】全选图像，再按快捷键【Ctrl+C】复制图像，返回到“112702.jpg”文件中，按快捷键【Ctrl+V】粘贴图像，画布图像效果如图11-67所示。



图11-66 打开素材图像



图11-67 画布图像效果

STEP 05 按快捷键【Ctrl+D】取消选区，再按快捷键【Ctrl+I】反相，按住【Alt】键单击图层蒙版，图像效果如图11-68所示，“图层”面板如图11-69所示。

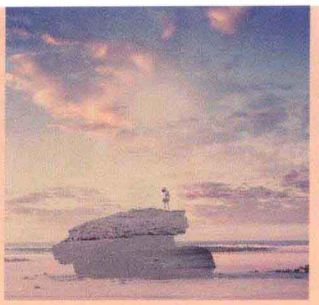


图11-68 图像效果




图11-69 “图层”面板

STEP 06 设置“前景色”为RGB（180、180、180），保持图层蒙版的选中状态，使用“画笔工具”在图像中进行涂抹，图像效果如图11-70所示。

STEP 07 按快捷键【Ctrl+Alt+Shift+E】盖印图层，得到“图层2”，如图11-71所示。执行“图像→自动对比度”命令，图像效果如图11-72所示。

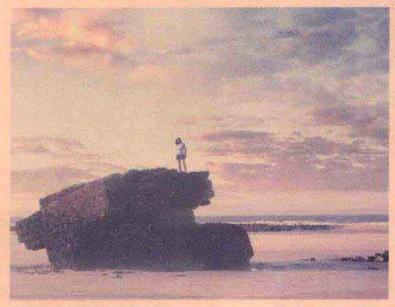


图11-70 图像效果




图11-71 “图层”面板

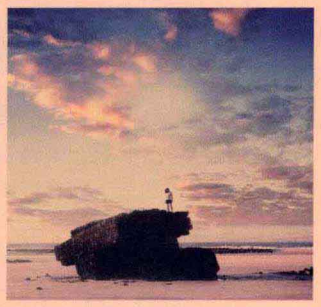


图11-72 图像效果

## 11.3 矢量蒙版

矢量蒙版与分辨率无关，可使用钢笔或形状工具创建，它可以返回并重新编辑，而不会丢失蒙版隐藏的像素。在“图层”面板中，矢量蒙版都显示为图层缩览图右边的附加缩览图，矢量蒙版缩览图代表从图层内容中剪切下来的路径。

矢量蒙版可以在图层上创建锐边形状，当想要添加边缘清晰分明的图像时可以使用矢量蒙版。当创建矢量蒙版后，可以向该图层应用一个或多个图层样式。通常在需要重新修改的图像的形状上添加矢量蒙版，就可以随时修改蒙版的路径，从而达到修改图像形状的目的。

应用案例

### 11.3.1 创建矢量蒙版

源文件：源文件\第11章\11-3-1.psd　　视频：视频\第11章\创建矢量蒙版.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\113101.jpg”，如图11-73所示。再次执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\113102.jpg”，如图11-74所示。

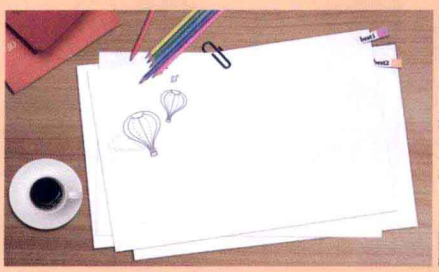


图11-73 打开素材图像

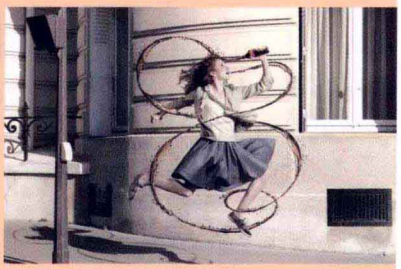


图11-74 打开素材图像

STEP 02 将“113102.jpg”图像拖入“113101.jpg”图像中，自动生成“图层1”。执行“编辑→自由变换”命令，调整图像到合适的大小和位置，并对图像进行旋转操作，图像效果如图11-75所示，“图层”面板如图11-76所示。

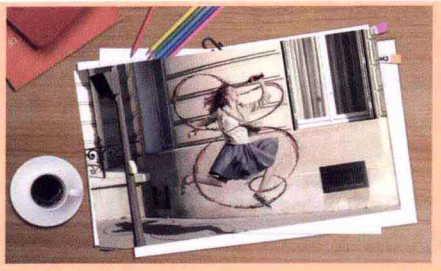

图11-75 图像效果

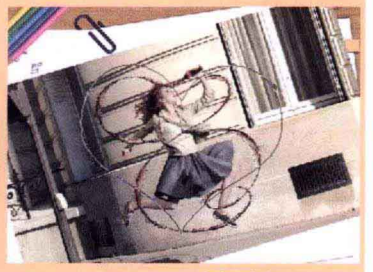


图11-76 “图层”面板

STEP 03 单击工具箱中的“自定形状工具”按钮，在选项栏中设置“工具模式”为“路径”，打开“自定形状”拾色器选择合适的形状，如图11-77所示。按住【Shift】键在画布中拖动鼠标绘制一个等比例的心形，如图11-78所示。



图11-77 “自定形状”拾色器


图11-78 绘制路径

STEP 04 执行“图层→矢量蒙版→当前路径”命令创建矢量蒙版，图像效果如图11-79所示，“图层”面板如图11-80所示。

*Tips*

在画布中绘制路径后，按住【Ctrl】键单击“添加图层蒙版”按钮，可为该图层添加矢量蒙版。执行“图层＞矢量蒙版＞显示全部”命令，可以创建一个显示全部图像内容的矢量蒙版；执行“图层＞矢量蒙版＞隐藏全部”命令，可以创建一个隐藏全部图像内容的矢量蒙版。


图11-79 图像效果



图11-80 “图层”面板

## 应用案例 11.3.2 编辑变换矢量蒙版

**源文件：源文件\第11章\11-3-2.psd　　视频：视频\第11章\编辑变换矢量蒙版.swf**

创建矢量蒙版之后，可以使用“路径编辑工具”移动或者修改路径，从而改变蒙版的遮盖区域，它与编辑一般的路径方法完全相同。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\113201.psd”，单击“图层”面板中的矢量蒙版，画布中会显示矢量图形，如图11-81所示，“图层”面板如图11-82所示。

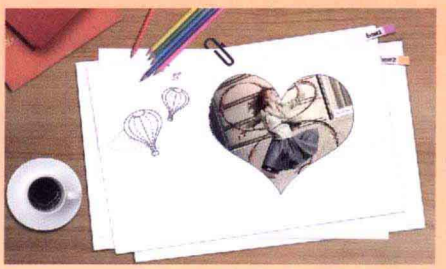

图11-81 打开素材图像



图11-82 “图层”面板

STEP 02 执行“编辑→自由变换路径”命令，路径周围将显示控制边框，如图11-83所示。将路径调整到合适的大小和位置并旋转路径，效果如图11-84所示。

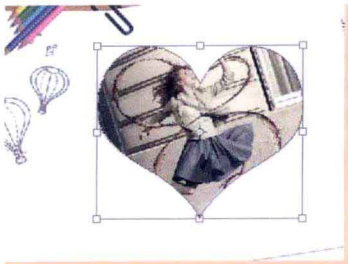


图11-83 路径控制边框

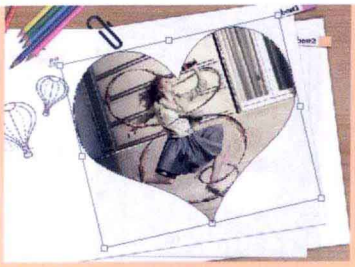


图11-84 缩放旋转路径

*Tips*

选择矢量蒙版，执行“编辑→变换路径”子菜单下的命令，即可对矢量蒙版进行各种变换操作。由于矢量蒙版与分辨率无关，因此，在进行变换和变形操作时不会产生锯齿。另外，矢量蒙版的变换方法与图像的变换方法完全相同，此处就不再赘述。

**STEP 03** 按【Enter】键确认，使用“直接选择工具”单击路径，调整锚点的位置，单击“图层”面板的空白处，图像效果如图11-85所示，“图层”面板如图11-86所示。

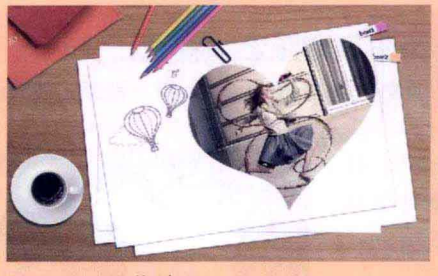


图11-85 图像效果

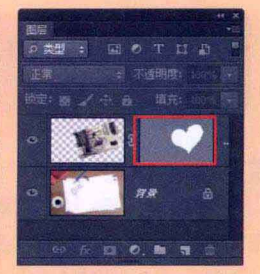


图11-86 “图层”面板

应用案例

## 11.3.3 向矢量蒙版中添加形状

**源文件：源文件\第11章\11-3-3.psd　视频：视频\第11章\向矢量蒙版中添加形状.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\113301.psd”，单击“图层”面板中的矢量蒙版，画布中会显示矢量图形，如图11-87所示，“图层”面板如图11-88所示。

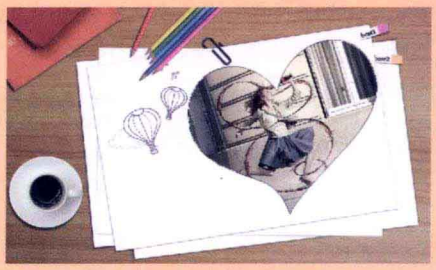


图11-87 打开素材图像



图11-88 “图层”面板

**STEP 02** 单击工具箱中的“自定形状工具”按钮，在选项栏中设置“工具模式”为“路径”，在“自定形状”拾色器中选择图形，按住【Shift】键在画布中绘制图形，如图11-89所示，使用相同的方法添加不同的形状，如图11-90所示。

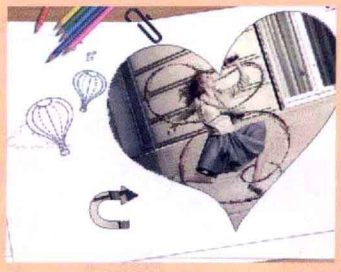


图11-89 添加形状



图11-90 添加形状

**STEP 03** 使用“路径选择工具”选择不同的路径，并进行旋转变换操作，图像效果如图11-91所示，“图层”面板如图11-92所示。



图11-91 图像效果



图11-92 “图层”面板

*Tips*

使用“路径选择工具”，按住【Shift】键单击可以同时选中多个矢量图形，方便对不同路径同时进行相同的操作。

应用案例

## 11.3.4 为矢量蒙版添加样式

**源文件：源文件\第11章\11-3-4.psd 视频：视频\第11章\为矢量蒙版添加样式.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\113401.psd”，如图11-93所示，“图层”面板如图11-94所示。



图11-93 打开素材图像



图11-94 “图层”面板

STEP 02 双击“图层1”图像缩览图，在弹出的“图层样式”对话框中设置参数，如图11-95所示。在该对话框的左侧选择“外发光”选项，并对其进行设置，如图11-96所示。

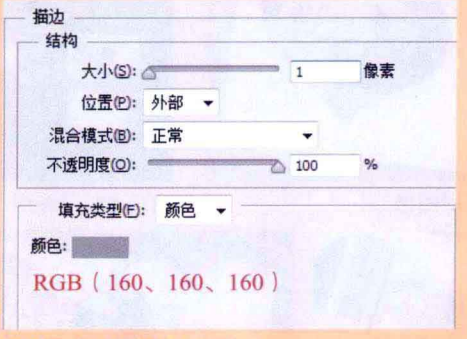



图11-95 “描边”选项




图11-96 “外发光”选项

STEP 03 单击“确定”按钮，按快捷键【Ctrl+H】隐藏路径，图像效果如图11-97所示，“图层”面板如图11-98所示。

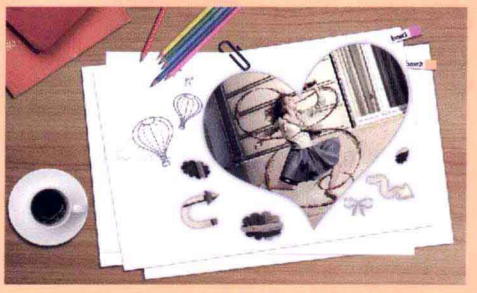


图11-97 图像效果



图11-98“图层”面板

应用案例

### 11.3.5 将矢量蒙版转换为图层蒙版

源文件：源文件\第11章\11-3-5.psd 视频：视频\第11章\将矢量蒙版转换为图层蒙版.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\113501.psd”，如图11-99所示，“图层”面板如图11-100所示。

STEP 02 单击“图层1”并执行“图层→栅格化→矢量蒙版”命令，可将矢量蒙版转换为图层蒙版，“图层”面板如图11-101所示。

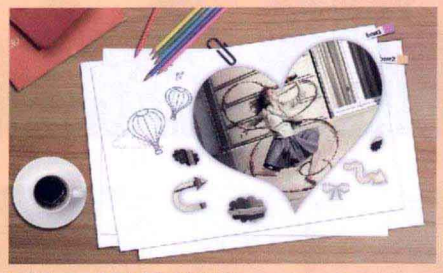


图11-99 打开素材图像



图11-100 “图层”面板



图11-101 “图层”面板

*Tips*

栅格化矢量蒙版后，将无法再将其更改回矢量对象。如果需要删除图层矢量蒙版，选中矢量蒙版所在的图层，执行“图层→矢量蒙版→删除”命令即可。

## 11.4 剪贴蒙版

剪贴蒙版是一种非常灵活的蒙版，它使用一个图像的形状限制另一个图像的显示范围，而矢量蒙版和图层蒙版都只能控制一个图层的显示区域。

### 11.4.1 认识剪贴蒙版

剪贴蒙版可以使用某个图层的轮廓来遮盖其上方的图层，遮盖效果由底部图层或基底图层的范围决定。基底图层的非透明内容将在剪贴蒙版中显示它上方图层的内容，剪贴图层中的所有其他内容将被遮盖掉。

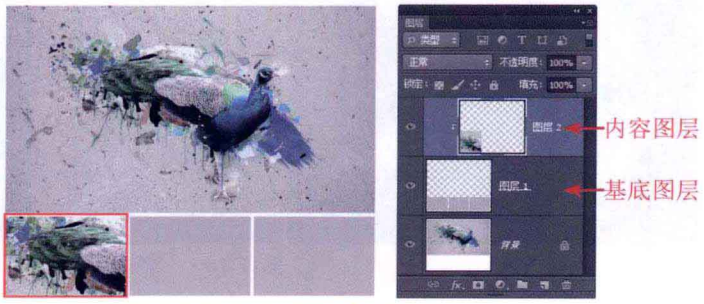



图11-102 剪贴蒙版效果及“图层”面板

在剪贴蒙版组中，下面的图层为基底图层，其图层名称带有下划线，上面的图层为内容图层，内容图层的缩览图是缩进的，并显示↓图标，如图11-102所示。

还可以在剪贴蒙版中使用多个内容图层，但它们必须是连续的图层，如图11-103所示。由于基底图层控制内容图层的显示范围，因此，移动基底图层就可以改变内容图层中的显示区域。

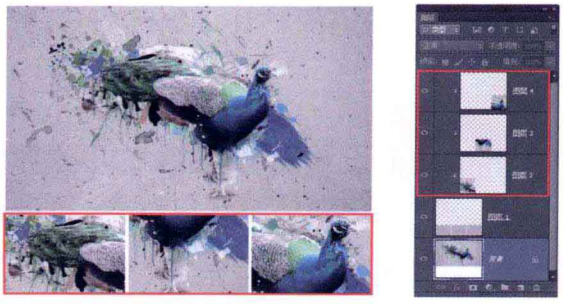


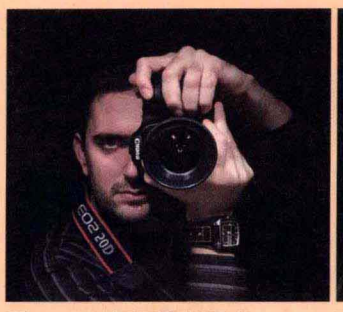
图11-103 剪贴蒙版效果及“图层”面板

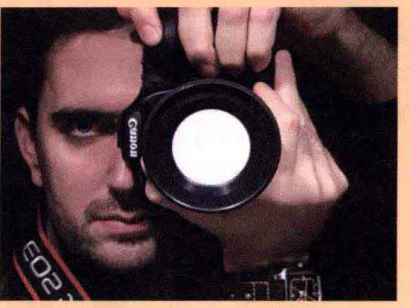
应用案例

## 11.4.2 使用剪贴蒙版制作镜中人

源文件：源文件\第11章\11-4-2.psd　视频：视频\第11章\剪贴蒙版制作镜中人.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\114201.jpg”，如图11-104所示。新建“图层1”，设置“前景色”为白色，单击工具箱中的“椭圆工具”按钮，在选项栏中设置“工具模式”为“像素”，在画布中绘制圆形，如图11-105所示。


图11-104 打开素材图像


图11-105 绘制圆形

STEP 02 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\114202.jpg”，如图11-106所示。将其拖入到“114201.jpg”文件中，“图层”面板如图11-107所示。


图11-106 打开素材图像


图11-107“图层”面板

STEP 03 执行“图层→创建剪贴蒙版”命令，或按快捷键【Ctrl+Alt+G】创建剪贴蒙版，图像效果如图11-108所示，“图层”面板如图11-109所示。执行“编辑→自由变换”命令，调整图像到合适大小和位置，如图11-110所示。

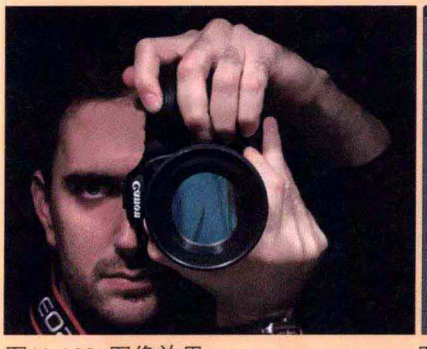
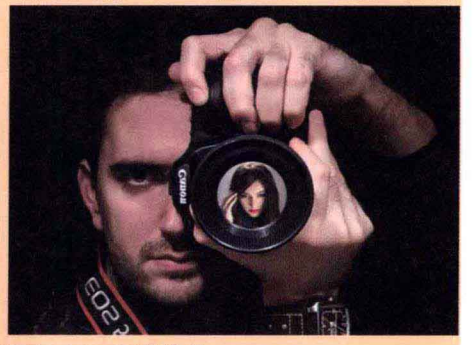

图11-108 图像效果


图11-109 “图层”面板


图11-110 图像效果

*Tips* 快速创建剪贴蒙版

将光标放置于“图层”面板中需要创建剪贴蒙版的两个图层分隔线上，按住【Alt】键，光标会变为 形状，单击即可创建剪贴蒙版。

## 11.4.3 设置剪贴蒙版的不透明度

剪贴蒙版组中的所有图层都使用基底图层的不透明度属性，当调整基底图层的不透明度时，整个剪贴蒙版组图层的不透明度都会改变，如图11-111所示。



图11-111 更改基底图层不透明度效果对比

当调整内容图层的不透明度时，只会更改当前内容图层的不透明度，而剪贴蒙版组中的其他图层不会受到影响，如图11-112所示。

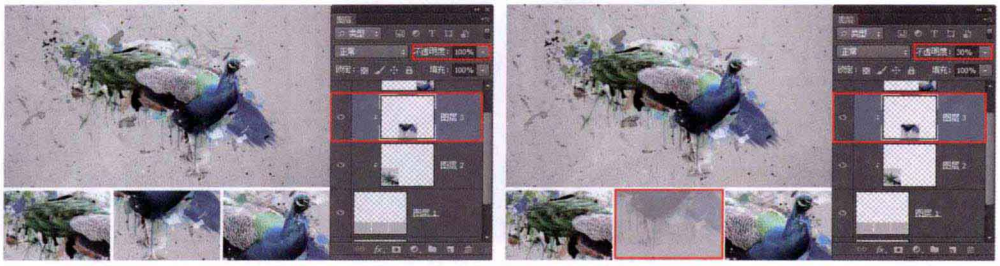


图11-112 更改内容图层不透明度效果对比

## 11.4.4 设置剪贴蒙版的混合模式

同剪贴蒙版的不透明度属性一样，剪贴蒙版组中的所有图层都使用基底图层的混合属性。当调整基底图层的混合模式时，整个剪贴蒙版组中的图层都会使用基底图层模式与下面的图层混合，如图11-113所示。

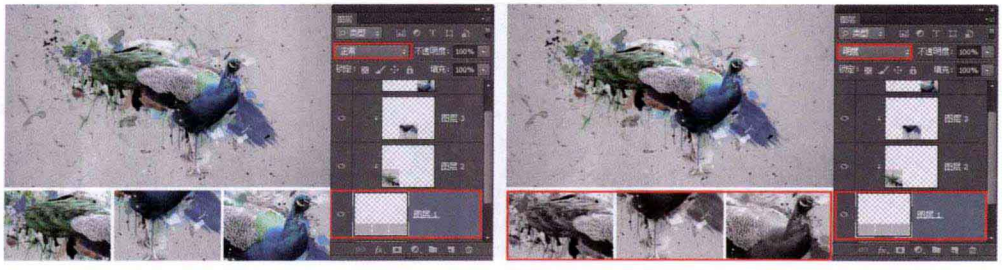


图11-113 更改基底图层混合模式效果对比

当调整内容图层的混合模式时，只会更改当前内容图层的混合属性，而剪贴蒙版组中的其他图层不会受到影响，如图11-114所示。

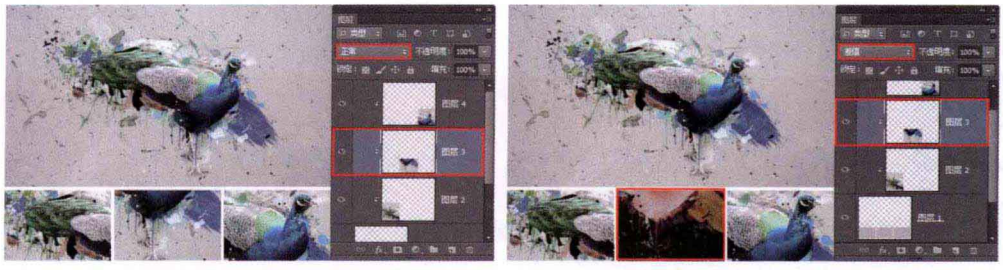


图11-114 更改内容图层混合模式效果对比

*Tips*

勾选“图层样式”对话框中的“将剪贴图层混合成组”选项，可确定基底的混合模式是影响整个组还是只影响基底。默认情况下，基底图层的混合模式影响整个剪贴蒙版组；取消选择该选项，则基底图层的混合模式仅影响本身，不会对内容图层产生作用。

## 11.4.5 将图层加入或移出剪贴蒙版组

单击并拖动剪贴蒙版组中的图层到基底图层的下方，释放鼠标即可将其移出剪贴蒙版组，如图11-115所示。单击并拖动图层到基底图层的上方，释放鼠标即可将其加入剪贴蒙版组，如图11-116所示。

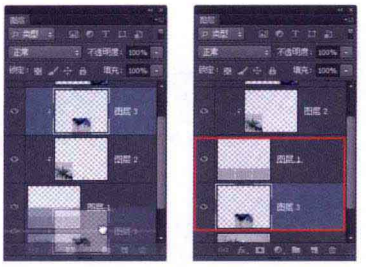


图11-115 从剪贴蒙版组移出图层

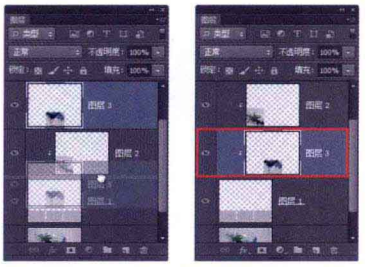


图11-116 向剪贴蒙版组添加图层

## 11.4.6 释放剪贴蒙版

选择剪贴蒙版组中最上方的内容图层，执行“图层→释放剪贴蒙版”命令，或按下快捷键【Ctrl+Alt+G】，即可释放该内容图层，如图11-117所示。

选择剪贴蒙版组中基底图层上方的内容图层，执行“图层→释放剪贴蒙版”命令，或按下快捷键【Ctrl+Alt+G】，即可释放剪贴蒙版中的所有图层，如图11-118所示。

*Tips* 快速释放剪贴蒙版

将光标放置于“图层”面板剪贴蒙版组中的两个图层分隔线上，按住【Alt】键，光标会变为 形状，单击即可释放分隔线上方的所有内容图层。将光标放置于基底图层与内容图层的分隔线上，按住【Alt】键，光标变为 形状时单击鼠标，即可释放所有图层。

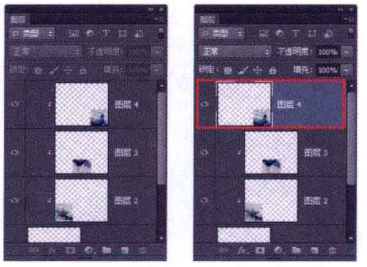


图11-117 释放单个内容图层

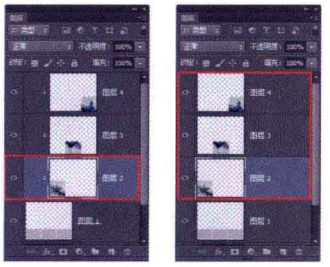


图11-118 释放所有图层

# 11.5 蒙版在设计中的应用

由于蒙版自身的功能优势，在设计中被广泛应用，常常被用来进行多张照片的无缝拼接、替换局部图像、保留图像的局部色彩等。

应用案例

### 11.5.1 拼接图像

**源文件：源文件\第11章\11-5-1.psd　视频：视频\第11章\拼接图像.swf**

蒙版是一种遮挡，通过蒙版的遮挡可以将两个毫不相干的图像天衣无缝地融合在一起。而运用“渐变工具”来制作无痕拼接图像是最常见的，也是最简单的方法之一。主要是通过对图层蒙版应用从黑色到

白色的渐变，产生图像无痕拼接的效果。

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\115101.jpg”，如图11-119所示。再次执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\115102.jpg”，如图11-120所示。



图11-119 打开素材图像


图11-120 打开素材图像

**STEP 02** 将“115102.jpg”拖入到“115101.jpg”文件中，执行“编辑→变换→水平翻转”命令，将图像水平翻转，效果如图11-121所示，“图层”面板如图11-122所示。


图11-121 图像效果



图11-122 “图层”面板

**STEP 03** 单击“图层”面板上的“添加图层蒙版”按钮，为“图层1”添加图层蒙版，单击工具箱中的“渐变工具”按钮，在选项栏中设置渐变颜色从黑色到白色，在画布上单击并拖动鼠标填充渐变，图像效果如图11-123所示，“图层”面板如图11-124所示。


图11-123 图像效果

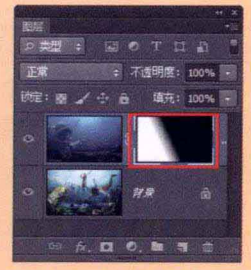


图11-124 “图层”面板

**STEP 04** 单击“图层”面板上的“添加新的填充或调整图层”按钮，在弹出的菜单中选择“曲线”选项，弹出“属性”面板，设置如图11-125所示，图像效果如图11-126所示。



图11-125 “属性”面板


图11-126 图像效果

应用案例

## 11.5.2 替换局部图像

**源文件：源文件\第11章\11-5-2.psd　视频：视频\第11章\替换局部图像.swf**

替换局部图像的方法有很多，快速蒙版和剪贴蒙版都可以实现替换局部图像，本节将通过实例介绍如何使用剪贴蒙版的方法替换局部图像。

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\115201.jpg”，如图11-127所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图11-128所示。

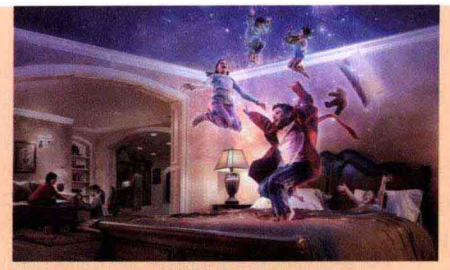


图11-127 打开素材图像



图11-128 “图层”面板

**STEP 02** 隐藏“图层1”，选择“背景”图层，执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框，设置如图11-129所示，单击“确定”按钮，图像效果如图11-130所示。




图11-129 “高斯模糊”对话框



图11-130 图像效果

**STEP 03** 显示“图层1”并新建“图层2”，如图11-131所示。单击工具箱中的“椭圆工具”按钮，在选项栏中设置“工具模式”为“像素”，按住【Shift】键在画布上绘制填充任意颜色的正圆形，如图11-132所示。




图11-131 “图层”面板



图11-132 绘制正圆

**STEP 04** 显示并单击“图层1”，执行“图层→创建剪贴蒙版”命令创建剪贴蒙版，“图层”面板如图11-133所示，图像效果如图11-134所示。




图11-133 “图层”面板

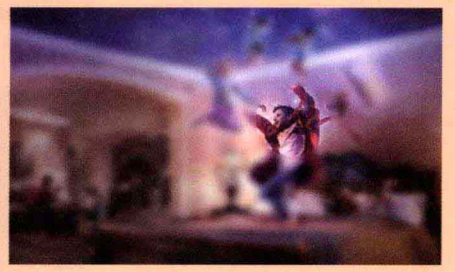


图11-134 图像效果

**STEP 05** 单击“背景”图层，执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\115202.png”，如图11-135所示。将该图像拖入到“15201.jpg”件中，并调整到合适的大小和位置，图像效果如图11-136所示。



图11-135 打开素材图像



图11-136 图像效果

*Tips*

无论当前图层是剪贴蒙版组中的基底图层还是内容图层，拖入的图像都将成为内容图层。为了保证拖入图像的独立性，此处需要单击“背景”图层。

STEP 06 调整图层的排放顺序，将“图层3”拖至顶层，“图层”面板如图11-137所示，图像效果如图11-138所示。





图11-137 “图层”面板 图11-138 图像效果

*Tips*

将放大镜素材图像放置于所有图层之上，才能够保证完美的图像效果。

STEP 07 按住【Ctrl】键，在“图层”面板中同时选择“图层2”和“图层3”，单击“图层”面板中的“链接图层”按钮，将两个图层链接，如图11-139所示。使用“移动工具”拖动放大镜，可以实现图像的放大效果，如图11-140所示。





图11-139 “图层”面板 图11-140 图像效果

应用案例

## 11.5.3 调整图像影调

**源文件：源文件\第11章\11-5-3.psd 视频：视频\第11章\调整图像影调.swf**

通过对图层蒙版的操作，还可以达到调整图像影调的效果，使图像更加富有层次感，凸显主题。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第11章\115301.jpg”，如图11-141所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图11-142所示。



图11-141 打开素材图像



图11-142 “图层”面板

STEP 02 执行“窗口→通道”命令，打开“通道”面板，通过对各个通道效果的观察，如图11-143所示，可以发现“蓝”通道反差最明显。



红　　绿　　蓝

图11-143 通道效果对比

*Tips*

选择什么颜色通道制作灰度蒙版是非常关键的，应该按照原则分析通道中哪一个通道颜色的反差大，通道里颜色的反差大就方便制作灰度蒙版，对比红、绿、蓝3个通道，发现“蓝”通道的反差最明显。



图11-144 载入选区



图11-145 “图层”面板

**STEP 03** 按住【Ctrl】键单击“蓝”通道载入选区，如图11-144所示，单击RGB复合通道，单击“图层”面板上的“添加图层蒙版”按钮，为“图层1”添加图层蒙版，如图11-145所示。



图11-146 “图层”面板



图11-147 图像效果

**STEP 04** 设置“图层1”的“混合模式”为“正片叠底”，如图11-146所示，此时图像更有层次感，如图11-147所示。

**STEP 05** 按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1副本”，如图11-148所示，图像效果如图11-149所示。



图11-148 “图层”面板



图11-149 图像效果

**STEP 06** 单击“图层1副本”的图层蒙版，设置“前景色”为黑色，单击工具箱中的“画笔工具”按钮，选择合适的软笔刷在人物皮肤部分进行涂抹，图像效果如图11-150所示，“图层”面板如图11-151所示。



图11-150 图像效果

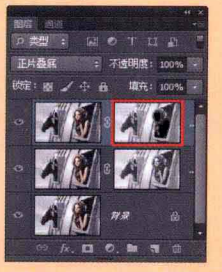


图11-151 “图层”面板

# 11.6 专家支招

蒙版技术被广泛应用于各方面，灵活运用蒙版功能可快速创建出理想的图像效果。对于多个图层使用同一个图层蒙版时，可以移动或转移图层蒙版；单独移动图像或蒙版时，可以暂时取消图像与蒙版之间的链接。

## 11.6.1 移动和复制图层蒙版

要将蒙版移到另一个图层，将该蒙版拖动到其他图层即可，如图11-152所示。如果要复制蒙版，可按住【Alt】键将蒙版拖动到另一个图层，如图11-153所示。

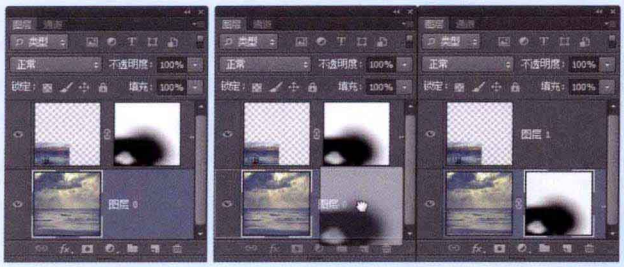


图11-152 转移蒙版

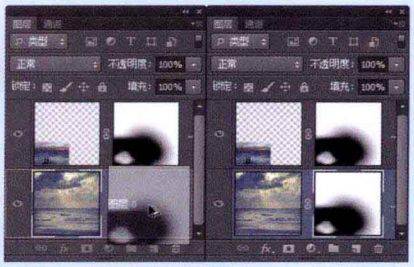


图11-153 复制蒙版

## 11.6.2 链接和取消链接蒙版

默认情况下，图层或组将链接到其图层蒙版或矢量蒙版，蒙版缩览图和图像缩览图之间有一个链接图标。当使用“移动工具”移动图层或其蒙版时，它们将作为一个单元在图像中一起移动。通过取消图层和蒙版的链接，能够单独移动它们，并可独立于图层改变蒙版的边界。

执行“图层→图层蒙版→取消链接”命令，或者单击链接图标，都可以取消链接，链接取消后，即可单独变换图像或蒙版。

# 11.7 总结扩展

Photoshop的功能强大，很大一部分体现在蒙版技术的成熟与专业上，而且Photoshop中几乎所有的高级应用都体现出蒙版技术的精髓。要完全掌握Photoshop的蒙版技术，需要日积月累地学习与体验。

从本质上说，蒙版是保护部分图像而留下其他部分图像以供修改，将图像中不想被修改影响到的图像部分隐藏起来，这就是蒙版的作用。

## 11.7.1 本章小结

本章主要介绍了蒙版的基本概念、蒙版的分类以及创建方法和蒙版在设计中的应用。从介绍蒙版的基本概念着手，再介绍蒙版的详细使用方法，循序渐进地领会蒙版的强大功能。通过对本章的学习，读者需要能够理解蒙版的相关概念，并能够掌握各种蒙版在设计中的应用方法和技巧。

## 11.7.2 举一反三——创意合成童话公主

| 源文件： | 光盘\源文件\第11章\11-7-2.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第11章\创意合成童话公主.swf |
| 难易程度： | ★★★☆☆ |
| 学习时间： | 35分钟 |



（1）



（2）



（3）




（4）

1. 新建空白文档，拖入相应的背景素材，通过图层蒙版和设置图层样式，制作出背景效果。将人物图像拖入并应用图层蒙版进行处理。

2. 使用“画笔工具”对边缘进行涂抹操作，拖入人物素材图像，设置图层混合模式并添加图层蒙版进行操作。

3. 使用画笔描边路径，绘制出线条的效果，导入相应的素材图像，并分别调整合适的不透明度和位置。

4. 使用“画笔工具”绘制出合适的点点星光，输入相应的文字内容并为文字应用合适的图层样式。

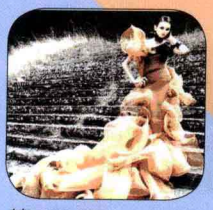
# 第12章　调整图像色彩

对于一个图像设计爱好者来说，颜色是一个强有力的、刺激性极强的设计元素，它可以给人视觉上的震撼，因此，创建完美的色彩至关重要，图像色调和色彩的控制更是编辑图像的关键，只有有效地控制图像的色调和色彩，才能制作出高质量的图像。Photoshop中提供了完善的色调和色彩调整功能。这些功能都存放在“图像→调整”子菜单中，使用它们可以让画面更加漂亮、主题更加突出。

## 本章学习重点



第 297 页
认识和了解“直方图”面板和各类信息。



第 303 页
学习使用“色调分离”命令处理图像。



第 310 页
掌握使用“曲线”调整图像效果。



第 312 页
学习使用“色彩平衡”丰富图像的方法。

# 12.1 查看图像色彩

在Photoshop中可以使用 “直方图”面板查看图像色调等相关信息，通过对图像信息的分析可以判断图像的色调分布是否正常，再对图像进行调整。

## 12.1.1 “直方图”面板

在Photoshop CS6中，直方图用图形表示图像的每个亮度级别的像素数量，显示像素在图像中的分布情况。通过查看直方图，就可以判断出图像的阴影、中间调和高光中包含的细节是否充足，以便对其进行适当的调整。

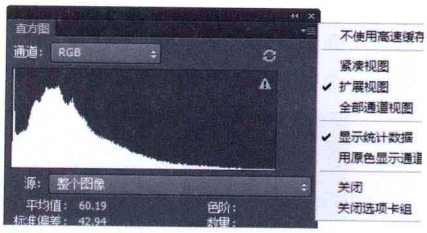



图12-1 “直方图”面板菜单

执行“窗口→直方图”命令，打开“直方图”面板，单击右上角的三角形按钮，在弹出的面板菜单中可以选择一个命令，切换直方图的显示方式。包括：“紧凑视图”、“扩展视图”和“全部通道视图”等，如图12-1所示。

- 紧凑视图：是默认的显示方式，它显示的是不带统计数据或控件的直方图，如图12-2所示。




图12-2 紧凑视图

- 扩展视图：显示的是带有统计数据和控件的直方图，如图12-3所示。

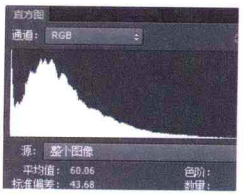



图12-3 扩展视图

- 全部通道视图：显示的是带有统计数据和控件的直方图，同时还显示每一个通道的单个直方图（不包括Alpha通道、专色通道和蒙版），如图12-4所示。
- 用原色显示通道：选择此命令，还可以用彩色方式查看通道直方图，如图12-5所示。

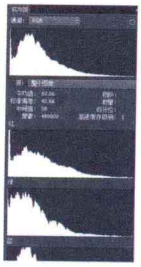


图12-4 全部通道视图

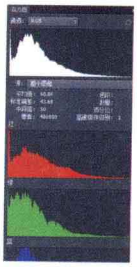


图12-5 原色显示

打开一张图像，如图12-6所示，执行“窗口→直方图”命令，打开“直方图”面板，如图12-7所示。



图12-6 打开图像

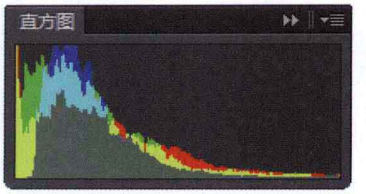



图12-7 “直方图”面板

单击“直方图”面板右上角的三角形按钮，弹出面板菜单，在菜单中选择“扩展视图”选项，并在面板中的“通道”选项中选择“RGB”选项，如图12-8所示。




图12-8 “直方图”面板

- 通道：在下拉列表中选择一个通道（包括颜色通道、Alpha通道和专色通道），面板中就可以单独显示该通道的直方图，如图12-9所示。

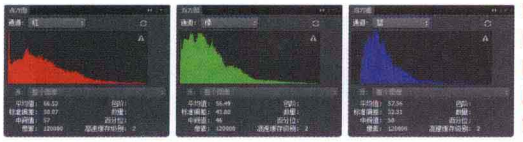


图12-9 不同模式的“直方图”面板

- 明度：可以显示复合通道的亮度或强度值，如图12-10所示。
- 颜色：可以显示颜色中单个颜色通道的复合直方图，如图12-11所示。

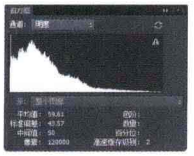


图12-10 “明度”模式面板

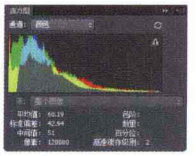
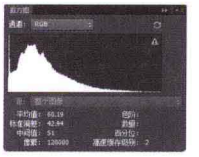


图12-11 “颜色”模式面板

- “不使用高速缓存的刷新”按钮：单击该按钮可以刷新直方图，显示当前状态下的最新统计结果，如图12-12所示为刷新前的直方图，如图12-13所示为刷新后的直方图。



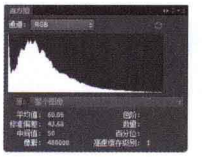


图12-12 刷新前面板效果 图12-13 刷新后面板效果

- 高速缓存数据警告标志：使用“直方图”面板时，Photoshop会在内存中高速缓存直方图。也就是说，最新的直方图是被Photoshop存储在内存中的，而并非实时显示在“直方图”面板中。此时直方图的显示速度较快，但并不能及时显示统计结果，面板中就会出现“高速缓存数据警告”标识，单击该标志，可刷新直方图。
- 统计：显示了直方图中的统计数据。

## 12.1.2 识别“直方图”面板信息

“直方图”面板中，直方图的左侧代表了图像的阴影区域，中间代表了中间调，右侧代表了高光区域，如图12-14所示。直方图中的山脉代表了图像的数据，山峰则代表了数据的分布方式。较高的山峰表示该色调区域包含的像素较多，较低的山峰则表示该色调区域包含的像素较少。

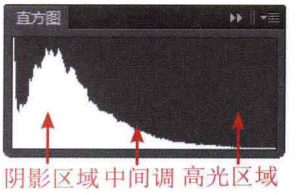



图12-14 “直方图”面板

直方图在图像领域的应用非常广泛。以数码相机为例，多数中高档数码相机的LCD显示屏上都可以显示直方图。有了这项功能，可以方便我们随时查看照片的曝光情况。下面将针对如何识别“直方图”面板上的信息进行讲解。

### 曝光准确的照片

曝光准确的照片色调均匀，明暗层次清晰。打开一张曝光准确的照片，如图12-15所示。从直方图中可以看到山峰分布在直方图中间，说明图像的细节集中在中间色调处，如图12-16所示。一般情况下，这表示图像的调整较好，但有时候色彩的对比可能不够强烈。



图12-15 曝光准确的照片

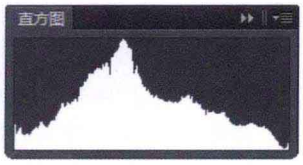



图12-16 “直方图”面板

### 曝光不足的照片

曝光不足导致照片的色调暗，如图12-17所示。在直方图面板中可以看到，山峰分布在直方图左侧，说明图像的细节集中在暗调区域，中间调和高光区域缺乏像素，如图12-18所示。



图12-17 曝光不足的照片

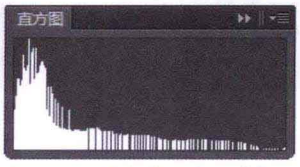



图12-18 “直方图”面板

### 曝光过度的照片

曝光过度的照片，图像色调明显过亮，如图12-19所示。在直方图面板中可以看到，山峰分布在直方图右侧，说明图像的细节集中在高光区域，中间调和阴影缺乏细节，如图12-20所示。



图12-19 曝光过度的照片图

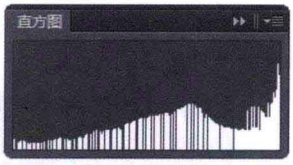



图12-20 “直方图”面板

### 反差过小的照片

反差过小的照片，图片发灰，看不清楚，如图12-21所示。在直方图面板中可以看到，山峰分布在直方图的中央，两侧图像的细节集中在中间调区域，出现空缺，如图12-22所示。



图12-21 反差过小的照片

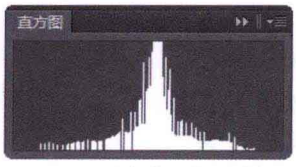



图12-22 “直方图”面板

### 阴影缺失的照片

阴影缺失的照片，云彩暗色调部分漆黑一片，缺少层次感，如图12-23所示。在直方图中一部分山峰紧贴左侧，说明这部分色彩细节全部为黑色，如图12-24所示。



图12-23 阴影缺失的照片

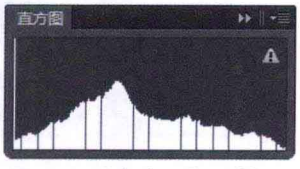



图12-24 “直方图”面板

### 高光溢出的照片

高光溢出的照片地面部分基本都为白色，如图12-25所示。在直方图中，一部分山峰紧贴右侧，说明这部分色彩细节全部为白色，如图12-26所示。



图12-25 高光溢出的照片

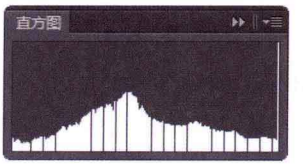



图12-26 “直方图”面板

### 识别统计数据

如果以“扩展视图”和“全部通道视图”显示“直方图”面板，便可以在面板中查看直方图的统计数据，如图12-27所示。默认情况下，直方图显示的是整个图像的色调范围，在直方图上单击并拖动鼠标，则可以显示所选范围的数据，如图12-28所示。




图12-27 “直方图”面板

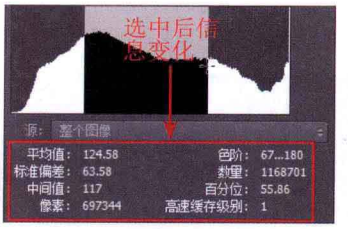



图12-28“直方图”面板

**平均值**:对于256级灰度的图像，显示的是像素的平均亮度值（0~255之间的平均亮度）。通过观察该值，可以判断出图像的色调类型。执行“文件→打开”命令，打开一张图像，如图12-29所示。图像的“平均值”为“83.67”，山峰位于直方图的偏左处，如图12-30所示。说明该图像的色调较暗。



图12-29 图像效果 图12-30 “直方图”面板

**标准偏差**:显示亮度值的变化范围。该值越高，说明图像的亮度变化越强烈。如图12-31所示为对图像增加亮度后的效果，此时的“标准偏差”由调整前的“68.27”变为“70.86”，这说明图像中的亮度变化在增加，如图12-32所示。

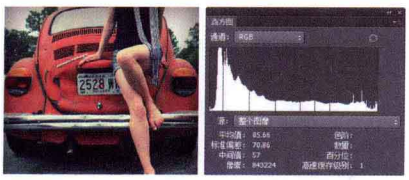


图12-31 图像效果 图12-32 “直方图”面板

**中间值**:显示亮度值范围内的中间值。图像的色调越亮，它的中间值越高。

**像素**:表示用于计算机直方图的像素的总数。

**色阶/数量**:“色阶”显示光标所在区域的亮度级别；“数量”显示光标所在区域亮度级别的像素总数，如图12-33所示。

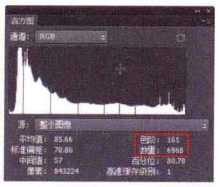


图12-33 “直方图”面板

**百分位**:显示光标所指的级别或该级别以下的像素累计数，如果对全部色阶范围进行取样，该值为100，如图12-34所示；对部分色阶取样时，显示的是取样部分占总数量的百分比，如图12-35所示。

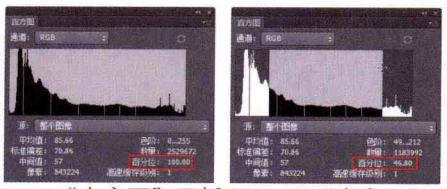


图12-34“直方图”面板 图12-35“直方图”面板

**高速缓存级别**:显示当前用于创建直方图的图像高速缓存的级别。

# 12.2 自动调整图像色彩

调整图像色彩主要是对图像明暗度的调整，如果想要快速调整图像的色彩和色调，可以使用“图像”菜单中的“自动色调”、“自动对比度”以及“自动颜色”命令。

## 12.2.1 使用“自动色调”增强图像清晰度

使用“自动色调”命令调整图像，可以增强图像的对比度。在像素值平均分布并且需要以简单方式增加对比度的特定图像中，该命令可以提供较好的结果。

**应用案例**

**使用“自动色调”增强图像清晰度**

源文件：光盘\源文件\第12章\12-2-1.psd
视　频：光盘\视　频\第12章\使用“自动色调”增强图像清晰度.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第12章\122101.jpg”，如图12-36所示。

STEP 02 执行“图像→自动色调”命令（或按快速键【Shift+Ctrl+L】），效果如图12-37所示。



图12-36 打开图像



图12-37 图像效果

## 12.2.2 使用“自动对比度”增强照片对比度

“自动对比度”命令可以让系统自动调整图像亮部和暗部的对比度。其原理是该命令可以将图像中最暗的像素变成黑色，最亮的像素变成白色，而使看上去较暗的部分变得更暗，较亮部分变得更亮。

**应用案例**

**使用“自动对比度”增强照片对比度**

源文件：光盘\源文件\第12章\12-2-2.psd
视　频：光盘\视　频\第12章\使用“自动对比度”增强照片对比度.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第12章\122201.jpg”，如图12-38所示。

STEP 02 执行“图像→自动对比度”命令（或按快速键【Alt+Ctrl+Shift+L】，就可以自动调整图像的对比度。如图12-39所示的是图像执行该命令后的图像效果，可以看到调整后的图像比原图像清晰，同时对比度也更强烈。



图12-38 打开图像



图12-39 图像效果

## 12.2.3 使用“自动颜色”校正图像颜色

“自动颜色”命令可以让系统自动对图像进行颜色校正。如果图像有色偏或者饱和度过高，均可以使用该命令进行自动调整。

**应用案例**

### 使用“自动颜色”校正图像颜色

源文件：光盘\源文件\第12章\12-2-3.psd
视　频：光盘\视　频\第12章\使用“自动颜色”校正图像颜色.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第12章\122301.jpg”，如图12-40所示。

STEP 02 执行“图像→自动颜色”命令（或按快捷键【Shift+Ctrl+B】），即可自动校正颜色，如图12-41所示。


图12-40 打开图像


图12-41 图像效果

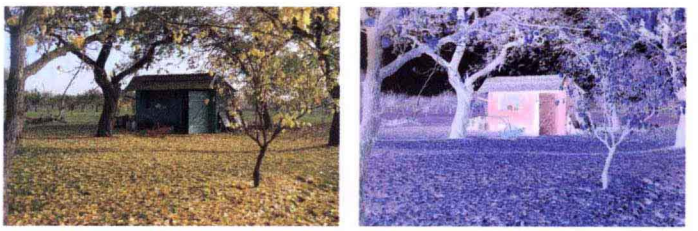
## 12.3 图像色彩的特殊调整

Photoshop中提供了几个特殊的图像调整命令，如“反相”、“阈值”、“色调分离”等，这些命令简化了“曲线”命令的功能，并且为独立的单一功能，可以便捷地操作。

### 12.3.1 “反相”命令

使用“反相”命令，可以将像素的颜色改变为它们的互补色，如黑变白、白变黑等。该命令是唯一不损失图像色彩信息的变换命令。

在使用“反相”命令前，可先选定反相的内容，如图层、通道、选区范围或整个图像，然后执行“图像→调整→反相”命令。如图12-42所示为执行“反相”命令前后的效果对比图，可以看出反相后的图像呈现一种底片效果。


图12-42 执行“反相”命令前后效果对比图

### 12.3.2 “色调均化”命令

“色调均化”命令可重新分配图像像素的亮度值，以便更平均地分布整个图像的亮度色调。

用户可以执行“图像→调整→色调均化”启用该命令。在使用此命令时，Photoshop会先查找图像中的最亮值和最暗值，将最亮的像素变成白色，最暗的像素变为黑色。其余的像素映射在相应的灰度值上，然后合成图像。这样做的目的是让色彩分布更平均，从而提高图像的对比度和亮度，如图12-43所示为执行“色彩均化”命令前后效果对比图。如果执行“色调均化”命令之前先创建选区范围，则Photoshop会弹出“色调均化”对话框，如图12-44所示，其中两个选项的功能如下：


图12-43 执行“色调均化”命令前后效果对比图

使用“阈值”命令可将一副彩色图像或灰度图像转换成只有黑白两种色调的高对比度的黑白图像。




图12-44 “色调均化”对话框

- 仅色调均化所选区域:选择该单选按钮时，色调均化仅对选区范围中的图像起作用。
- 基于所选区域色调均化整个图像:选择该单选按钮时，色调均化就以选区中图像的最亮和最暗像素为基准，使整幅图像的色调平均化。

## 12.3.3 “阈值”命令



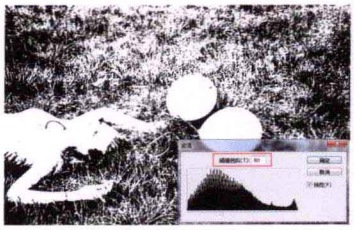

图12-45 “阈值”对话框



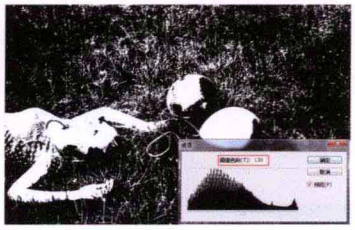
原图像

用户可以执行“图像→调整→阈值”启用该命令。

阈值的原理是：“阈值”命令会根据图像像素的亮度值把它一分为二，一部分用黑色表示，另一部分用白色表示。其黑白像素的分配由“阈值”对话框中的“阈值色阶”文本框来指定，如图12-45所示。其变化范围在1~255之间，阈值色阶的值越大，黑色像素分布就越广；反之，阈值色阶值越小，白色像素分布越广。如图12-46所示为不同阈值色阶值时的图像效果。



“阈值色阶”值为80



“阈值色阶”值为130

图12-46 使用“阈值”命令前后的效果对比图

## 12.3.4 “色调分离”命令

“色调分离”命令可以让用户指定图像中每个通道的色调级（或亮度值）的数目，将这些像素映射为最接近的匹配色调。“色调分离”命令与“阈值”命令相似，“阈值”命令在任何情况下都只考虑两种色调，而“色调分离”可以指定2~255之间的一个值。

执行“图像→调整→色调分离”命令，弹出“色调分离”对话框，如图12-47所示。“色阶”值越小，图像色彩变化越大；“色阶”值越大，色彩变化越小。如图12-48所示为使用“色调分离”命令前后的效果对比图。

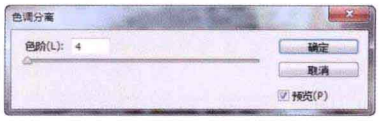



图12-47 “色调分离”对话框



图12-48 使用“色调分离”命令后的效果对比图

## 12.3.5 颜色查找

new

“颜色查找”命令是Photoshop CS6中的新增功能。使用该命令可以通过选择“3DLUT文件”、“摘要”和“设备链接”实现对图像的快速调整。执行“图像→调整→颜色查找”命令，弹出如图12-49所示对话框。

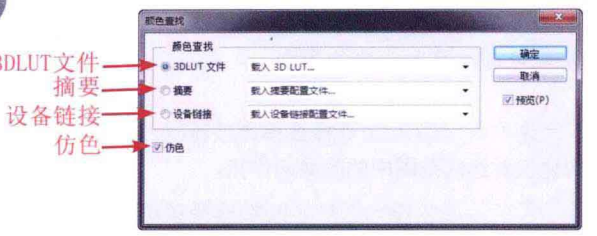



图12-49 “颜色查找”对话框

- 3DLUT文件：单击可以选择3D光源文件。选择不同的光域网可以实现不同的图像效果。用户可以选择默认的文件，也可以单击选择外部的文件。
- 摘要：单击可选择摘要配置文件。选择不同的配置文件实现不同的图像效果。用户可以单击选择外部的配置文件。
- 设备链接：单击可选取或载入显示器或打印机设备链接ICC配置文件，用来实现对图像的调整。打印机 ICC 配置文件根据特定打印环境而定。用户的打印机可能支持不同的基材类型、多种分辨率和其他打印设置。用户可以单击选择设备链接配置文件。
- 仿色：仿色就是仿造颜色，是用较少的颜色，来表达较丰富的色彩过渡。勾选该选项，将启用“仿色”。

### 应用案例 使用“颜色查找”实现月光效果

源文件：光盘\源文件\第12章\12-3-5.psd
视　频：光盘\视　频\第12章\使用“颜色查找”实现月光效果.swf



图12-50 打开素材

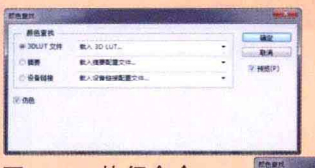


图12-51 执行命令

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第12章\123501.jpg”，如图12-50所示。执行“图像→调整→颜色查找”命令，如图12-51所示。

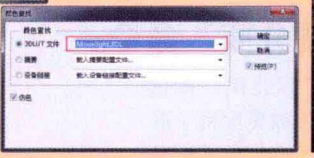


图12-52 选择3DLUT文件



图12-53 图像效果

STEP 02 选择“3DLUT文件”下拉列表中的“Moonlight.3DL”选项，如图12-52所示。单击“确定”按钮，图像效果如图12-53所示。

# 12.4 自定义调整图像色彩

“图像→调整”下拉菜单中除了包含一些自动调整命令和特殊调整命令以外，还提供了许多针对性更强、功能更强大的调整命令，通过这些命令可以调整图像的指定颜色，改变图像的色相、饱和度、亮度和对比度等，可以创建出多种色彩效果的图像。

## 12.4.1 “色阶”命令

使用“色阶”命令可以调整图像的阴影、中间调和高光的强度级别，从而校正图像的色调范围和色彩平衡。“色阶”对话框中包含一个直方图，可以作为调整图像基本色调时的直观参考依据。

下面将针对“色阶”对话框中的各选项进行详细的讲解。执行“图像→调整→色阶”命令，弹出“色阶”对话框，如图12-54所示。

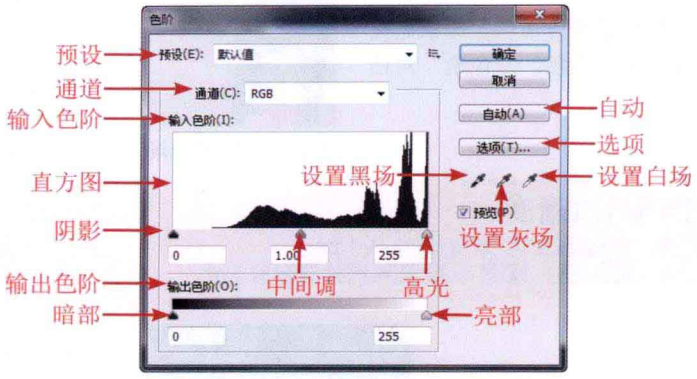



图12-54 “色阶”对话框

预设:在该下拉列表中包含了Photoshop提供的预设调整文件，如图12-55所示。单击“预设”选项右侧的按钮，在弹出的下拉菜单中选择“存储”命令，可以将当前的调整参数保存为一个预设文件，在使用相同的方式处理其他图像时，可选择“载入”命令，载入该文件并自动完成调整。

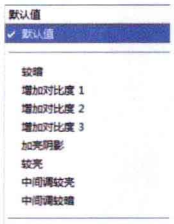



图12-55 “预设”下拉菜单

通道:在下拉列表中可以选择要调整的通道。如果要同时编辑多个颜色通道，可在执行“色阶”命令之前，按住【Shift】键在“通道”面板中选择这些通道，如图12-56所示。在“色阶”对话框的“通道”菜单会显示目标通道的缩写，如GB表示绿色和蓝色通道，如图12-57所示。



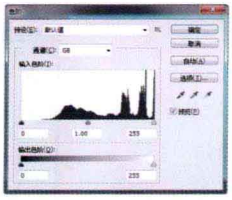



图12-56 选中多个通道 图12-57 “色阶”对话框

输入色阶:用来调整图像的阴影、中间调和高光区域。可拖动滑块调整，也可以在滑块下面的文本框中输入数值来进行调整。

输出色阶:用来限定图像的亮度范围。拖动滑块调整或者在滑块下面的文本框中输入数值，可以降低图像的对比度。

自动:单击该按钮，可应用自动颜色校正。以0.5%的比例自动调整图像色阶，使图像的亮度分布得更加均匀。

选项:单击该按钮，可以弹出“自动颜色校正选项”对话框，在对话框中可设置黑色像素和白色像素的比例。

设置黑场:使用该工具在图像中单击，如图12-58所示，可将单击点的像素变为黑色，原图像中比该点暗的像素也变为黑色。“色阶”对话框如图12-59所示。



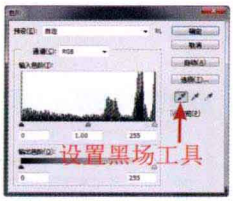




图12-58 设置黑场 图12-59 “色阶”对话框

设置灰点:使用该工具在图像中单击，如图12-60所示，可根据单击点的像素的亮度来调整其他中间色调的平均亮度。“色阶”对话框如图12-61所示。







图12-60 设置灰点 图12-61 “色阶”对话框

设置白场：使用该工具在图像中单击，如图12-62所示，可将单击点的像素变为白色，比该点亮度值大的像素也都会变为白色。“色阶”对话框如图12-63所示。




图12-62 设置白场




图12-63 “色阶”对话框

**应用案例**

## 调整照片清晰度

**源文件：光盘\源文件\第12章\12-4-1.psd**
**视　频：光盘\视　频\第12章\调整照片清晰度.swf**

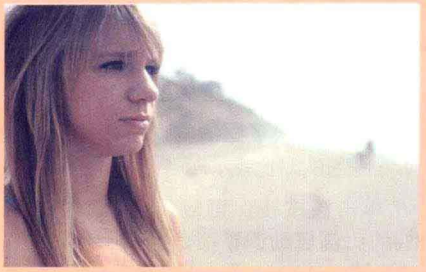


图12-64 打开图像




图12-65 “图层”面板

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第12章\124101.jpg”，如图12-64所示。复制“背景”图层，得到“背景 副本”图层，如图12-65所示。

**STEP 02** 执行“图像→调整→色阶”命令，弹出“色阶”对话框，在该对话框中将左侧的三角滑块分别向山峰的边缘处拖动，或直接输入相应的数值，如图12-66所示。完成设置，单击“确定”按钮，效果如图12-67所示。




图12-66 “色阶”对话框



图12-67 图像效果




图12-68 “阴影”设置

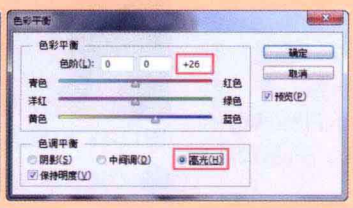



图12-69 “高光”设置

**STEP 03** 执行“图像→调整→色彩平衡”命令，弹出“色彩平衡”对话框，“阴影”设置如图12-68所示，“高光”设置如图12-69所示。

**STEP 04** 单击“确定”按钮，完成“色彩平衡”对话框的设置，效果如图12-70所示。执行“图像→调整→曲线”命令，弹出“曲线”对话框，设置如图12-71所示。



图12-70 图像效果



图12-71 “曲线”对话框



图12-72 图像效果




图12-73 “色相饱和度”对话框

STEP 05 单击“确定”按钮，完成“曲线”对话框的设置，效果如图 12-72 所示。执行“图像→调整→色相 / 饱和度”命令，弹出“色相 / 饱和度”对话框，设置如图 12-73 所示。

STEP 06 单击“确定”按钮，完成“色相 / 饱和度”对话框的设置，效果对比如图 12-74 所示。

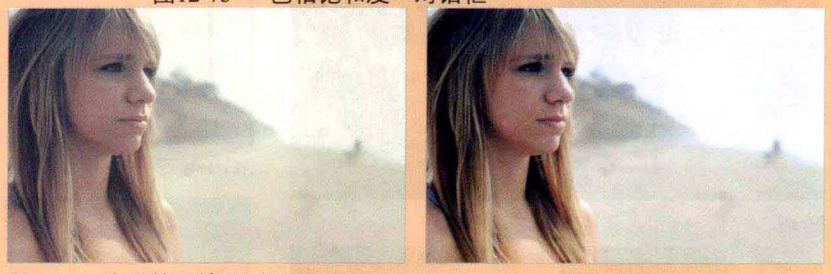


图12-74 处理前后效果对比图

## 12.4.2 “曲线”命令

“曲线”也是用于调整图像色彩与色调的工具，它比“色阶”的功能更加强大，“色阶”只有3个调整功能：白场、黑场和灰度系数，而“曲线”允许在图像的整个色调范围内（从阴影到高光）最多调整14个点。在所有的调整工具中，“曲线”可以提供最为精确的调整结果。

在Photoshop中，用户可以通过执行“图像→调整→曲线”命令，打开“曲线”对话框，如图12-75所示。

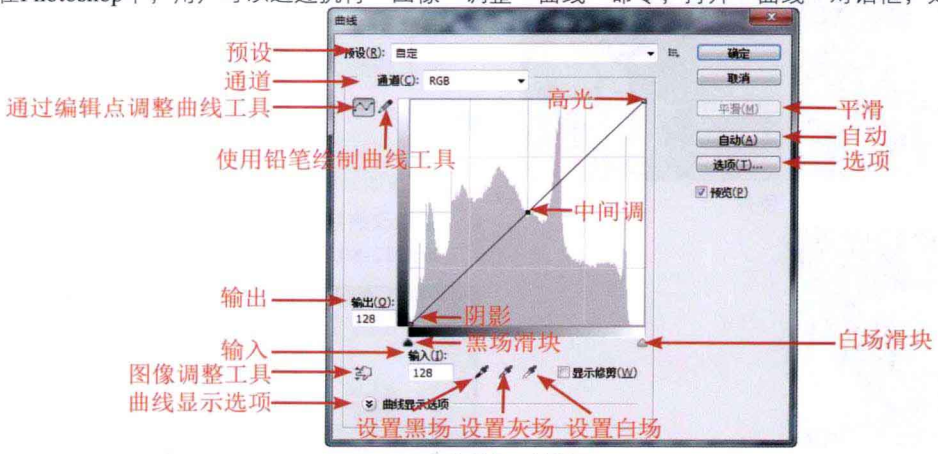



图12-75 “曲线”对话框

预设：该选项的下拉列表中包含了Photoshop提供的预设调整文件，如图12-76所示。当选择“默认值”时，可通过拖动曲线来调整图像；选择其他选项时，则可以使用预设文件调整图像。如图12-77所示为不同预设模式下的图像效果。




图12-76 预设下拉菜单


彩色负片


反冲


较暗


增加对比度


较亮


线性对比度


中对比度


负片

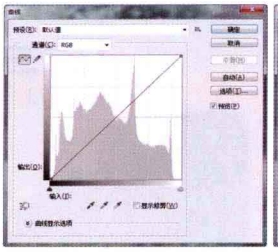

强对比度

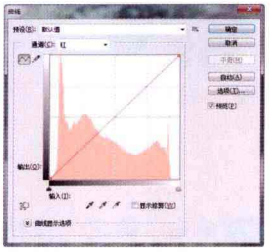
图12-77 不同预设模式下的图像效果

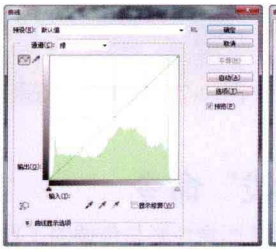
*Tips*

单击“预设”选项右侧的 按钮，可以弹出下拉列表，选择“储存预设”命令，可以将当前的调整状态保存为一个预设文件。在对其他图像应用相同调整时，可以选择“载入预设”命令，用载入的预设文件自动调整。选择“删除当前预设”命令，则删除所储存的预设文件。

- 通道：在该选项的下拉列表中可以选择需要调整的通道。RGB模式的图像可以调整RGB复合道和红、绿、蓝通道，如图12-78所示；CMYK模式的图像可调整CMYK复合通道和青色、洋红、黄色、黑色通道。


RGB通道


红通道


绿通道

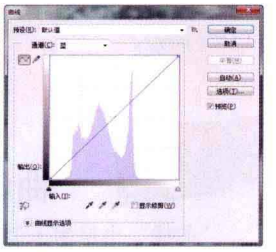
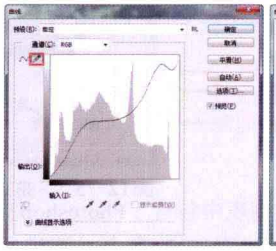
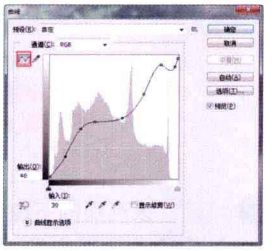

蓝通道

图12-78 4种通道

- 编辑点以修改曲线工具：按下该按钮后，在曲线中单击可添加新的控制点，拖动控制点改变曲线形状，即可调整图像。
- 通过绘制来修改曲线工具：按下该按钮后，可在对话框内绘制手绘效果的自由曲线，如图12-79所示。绘制自由曲线后，可单击“编辑点以修改曲线”按钮，在曲线上显示控制点，如图12-80所示。


图12-79 绘制曲线


图12-80 显示曲线控制点

- 输入/输出：“输入”显示调整前的像素值，“输出”显示调整后的像素值。
- 高光/中间调/阴影：移动曲线顶部的点可调整图像的高光区域；移动中间的点可以调整图像的中

间调；移动底部的点可以调整图像的阴影区域。

- 图像调整工具：按下该按钮后，可以在画面中单击并拖动鼠标调整曲线。
- 设置黑场/设置灰点/设置白场：这几个工具与“色阶”对话框中对应工具的作用相同。
- 平滑：使用“通过绘制来修改曲线工具”绘制自由形状的曲线后，单击该按钮，可对曲线进行平滑处理。
- 自动：单击该按钮，可对图像应用“自动颜色”、“自动对比度”或“自动色调”校正。具体的校正内容取决于“自动颜色校正选项”对话框中的设置。
- 选项：单击该按钮，弹出“自动颜色校正选项”对话框，如图12-81所示。“自动颜色校正选项”用来控制由“色阶”和“曲线”中的“自动颜色”、“自动色调”、“自动对比度”和“自动”选项应用的色调和颜色校正。它允许指定阴影和高光剪切百分比，并为阴影、中间调和高光指定颜色值。

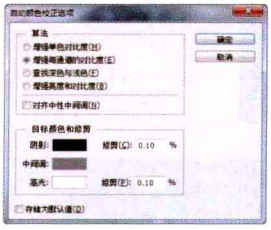


图12-81 “自动颜色校正选项”对话框

- 曲线显示面板：单击“曲线”对话框“曲线显示选项”前的按钮，可以显示“曲线显示选项”。
- 显示数量：可反转强度值和百分比的显示。如图12-82所示为选择“光（0~255）”选项时的曲线，如图12-83所示为选择“颜色/油墨量（%）”选项时的曲线。

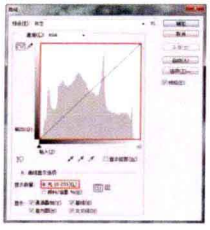
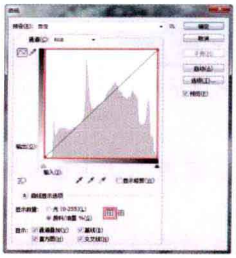




图12-82 光（0~255） 图12-83 颜色/油墨量（%）

- 简单网格/详细网格：单击“简单网格”按钮，会以25%的增量显示网格，如图12-84所示；单击“详细网格”按钮，则以10%的增量显示网格，如图12-85所示。也可以按【Alt】键单击网格，在这两种网格间切换。



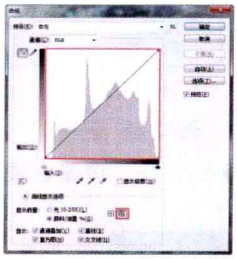
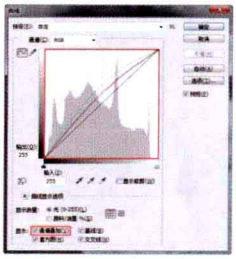
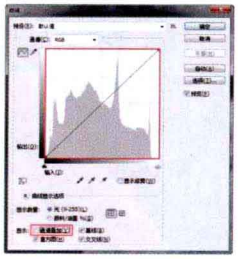


图12-84 显示简单网格 图12-85 显示详细网格

- 通道叠加：可在复合曲线上方叠加颜色通道曲线，如图12-86所示。



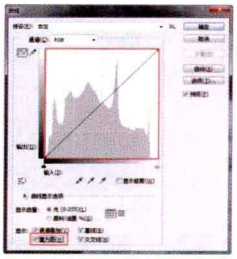
叠加颜色通道曲线



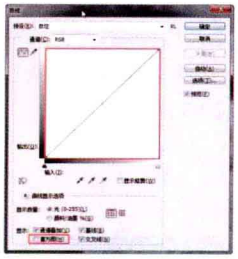
未叠加颜色通道曲线

图12-86 通道叠加

- 直方图：可在曲线上叠加直方图，如图12-87所示。



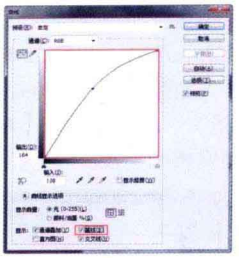
叠加直方图



未叠加直方图

图12-87 直方图

- 基线：可在网格上显示以45° 角绘制的基线，如图12-88所示。


显示基线

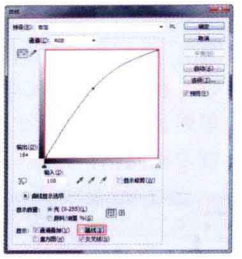
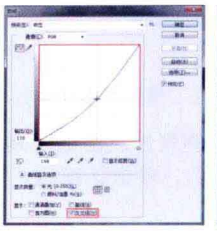

未显示基线

图12-88 基线

交叉线：调整曲线时，可显示水平线和垂直线，以帮助我们在相对于直方图或网格进行拖动时将点对齐，如图12-89所示。


显示交叉线

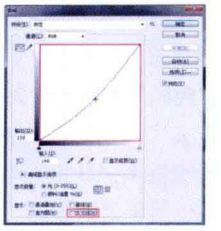

未显示交叉线

图12-89 交叉线

## 应用案例 使用“曲线”命令调整图像

源文件：光盘\源文件\第12章\12-4-2.psd
视　频：光盘\视　频\第12章\使用“曲线”命令调整图像.swf


图12-90 打开图像



图12-91 “图层”面板

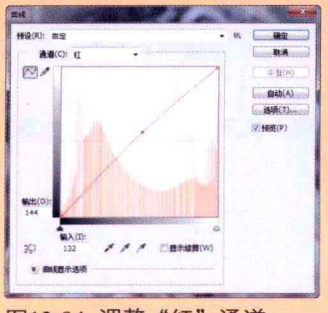
STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第12章\124201.jpg”，如图12-90所示。复制“背景”图层，得到“背景 副本”图层，设置“混合模式”为“柔光”，如图12-91所示。

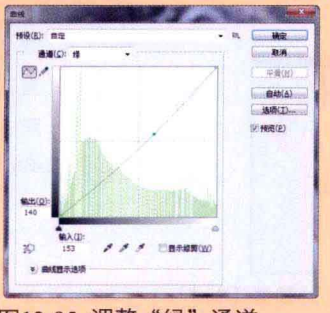
STEP 02 按快捷键【Shift+Ctrl+Alt+E】盖印图层，得到“图层1”。“图层”面板如图12-92所示，效果如图12-93所示。



图12-92 “图层”面板


图12-93 图像效果


图12-94 调整“红”通道


图12-95 调整“绿”通道

STEP 03 执行“图像→调整→曲线”命令，弹出“曲线”对话框，首先在“通道”下拉列表中选择“红”通道进行调整，在“曲线”面板中单击添加相应的编辑点，设置如图12-94所示。完成对“红”通道曲线的调整，在“通道”下拉列表中选择“绿”，设置如图12-95所示。

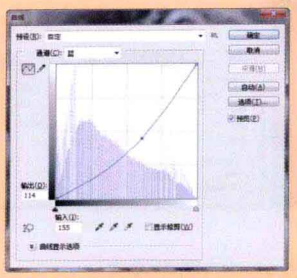


图12-96 调整“蓝”通道

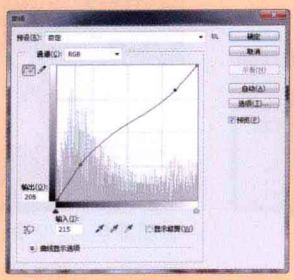


图12-97 图像效果

STEP 04 完成对“绿”通道曲线的调整，在“通道”下拉列表中选择“蓝”通道，设置如图 12-96 所示。最后选择 RGB 通道，设置如图 12-97 所示。

*Tips*

在对各个通道进行调整的时候，没有固定的参数，只要调整到想要的效果即可。

STEP 05 单击“确定”按钮，完成“曲线”对话框的设置，效果如图 12-98 所示。



图12-98 处理前后效果对比图

## 12.4.3 “色彩平衡”命令

“色彩平衡”命令可以更改图像的总体颜色混合。

在Photoshop中用户可以执行“图像→调整→色彩平衡”命令，弹出“色彩平衡”对话框，如图12-99所示。



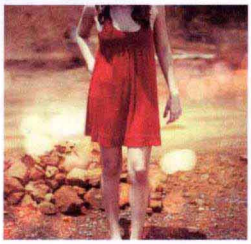

图12-99 “色彩平衡”对话框

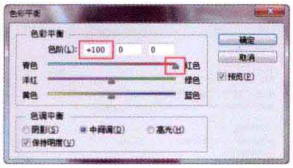
色彩平衡:在“色阶”文本框中输入数值，或者拖动各个颜色滑块可向图像中增加或减少颜色。例如，如果将最上面的滑块移向“青色”，可在图像中增加青色，同时还会减少红色；如果将滑块移向“红色”，则减少青色，增加红色。如图12-100所示为调整不同滑块时图像的效果。



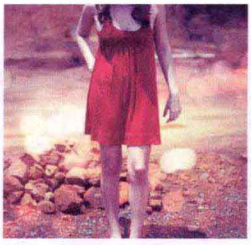


增加青色/减少红色





增加红色/减少青色





增加洋红/减少绿色



增加绿色/减少洋红色



增加蓝色/减少黄色

图12-100 调整不同滑块时的图像效果



增加黄色/减少蓝色

色调平衡:可以选择一个色调范围来进行调整，包括“阴影”、“中间值”和“高光”。如果勾选“保持明度”选项，则可以防止图像的亮度值随颜色的改变而改变，从而保持图像的色调平衡。

## 应用案例 使用“色彩平衡”丰富图像颜色

源文件：光盘\源文件\第12章\12-4-3.psd
视　频：光盘\视　频\第12章\使用“色彩平衡”丰富图像颜色.swf

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第12章\124302.jpg”，如图12-101所示。复制“背景”图层，得到“背景副本”图层，如图12-102所示。



图12-101 打开图像



图12-102 “图层”面板

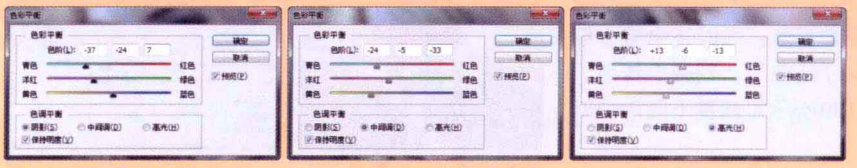


图12-103 调整色彩平衡

**STEP 02** 执行“图像→调整→色彩平衡”命令分别调节阴影、中间调、高光，如图12-103所示。

**STEP 03** 单击“确定”按钮，完成“色彩平衡”对话框的设置，效果如图12-104所示。



图12-104 处理前后效果对比图

## 12.4.4 “亮度/对比度”命令

“亮度/对比度”命令主要用来调节图像的亮度和对比度。虽然使用“色阶”和“曲线”命令都能实现此功能，但是这两个命令使用起来比较复杂，而使用“亮度/对比度”命令可以更加简便直观地完成亮度和对比度的调整。

**应用案例**

### 使用“亮度/对比度”增强图像细节

源文件：光盘\源文件\第12章\12-4-4.psd
视　频：光盘\视　频\第12章\使用“亮度/对比度”增强图像细节.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第12章\124401.jpg”，如图12-105所示。复制“背景”图层，得到“背景 副本”图层，如图12-106所示。



图12-105 打开图像




图12-106 “亮度/对比度”对话框

*Tips*

亮度和对比度的值为负值，图像亮度和对比度下降；为正值时，则图像亮度和对比度增加；当值为0时，图像不发生任何变化。

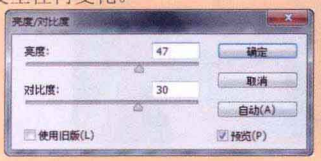



图12-107 设置“亮度/对比度”对话框



图12-108 处理后图像效果

STEP 02 执行“图像→调整→亮度/对比度”命令，弹出“亮度/对比度”对话框，如图12-107所示。单击“确定”按钮，完成“亮度/对比度”对话框设置，效果如图12-108所示。

### Photoshop CS6新增功能：亮度/对比度自动按钮

在Photoshop CS6中，“亮度/对比度”对话框新增加一个“自动”按钮，用户可使用“自动”功能自动调整图像的亮度/对比度。打开一张图像，如图12-109所示。执行“图像→调整→亮度/对比度”命令，弹出“亮度/对比度”对话框，单击“自动”按钮，如图12-110所示，单击“确定”按钮，图像效果如图12-111所示。



图12-109 打开图像

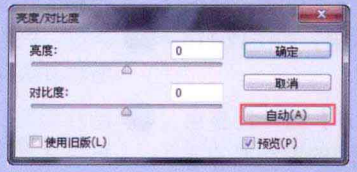



图12-110 “亮度对比度”对话框



图12-111 图像效果

## 12.4.5 “色相/饱和度”命令

“色相/饱和度”命令可以调整图像中特定颜色范围的色相、饱和度和亮度，或者同时调整图像中的所有颜色。该命令尤其适用于微调CMYK图像中的颜色，以便它们处在输出设备的色域内。

在Photoshop中用户可以通过执行“图像→调整→色相/饱和度”命令，系统弹出“色相/饱和度”对话框，如图12-112所示。




图12-112 “色相/饱和度”对话框

- 预设：单击“预设”选项后面的三角形按钮，可以弹出下拉列表，如图12-113所示。菜单中的选项全部都是系统默认的“色相/饱和度”预设选项，这些选项都会给图像带来不同的效果，在制作的过程中读者可以根据需要直接选择。



图12-113 “预设”下拉列表

- 编辑范围：单击按钮，弹出下拉列表，在列表中可以选择要调整的颜色，如图12-114所示。选择“全图”选项，可调整图像中所有的颜色；选择其他选项，则只可以对图像中对应的颜色进行调整。

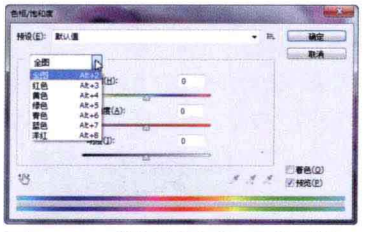


图12-114 “编辑范围”下拉列表

- 色相：拖动该滑块可以改变图像的色相，如图12-115所示为调整全图色相的效果，如图12-116所示为只调整洋红色的效果。

拖动鼠标的同时按住【Ctrl】键可调整色相，与调整单击点像素颜色范围的饱和度的方法一样，如图12-117所示为向左右两个方向拖动鼠标的图像效果。需要注意的是“图像调整工具”按钮在“全图”模式下不能使用。




图12-115 图像效果




图12-116 图像效果

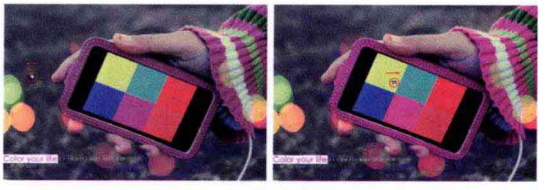


图12-117 减少色相和增加色相效果

- 饱和度：向右侧拖动滑块可以增加饱和度，向左侧拖动滑块则减少饱和度。
- 明度：向右侧拖动滑块可以增加亮度，向左侧拖动滑块则降低亮度。
- 图像调整工具：按下该按钮后，在图像中单击设置取样点，如图12-118所示。向左拖动鼠标可以减少包含单击点像素颜色范围的饱和度，如图12-119所示；向右拖动鼠标可以增加

包含单击点像素颜色范围的饱和度，如图12-120所示。



图12-118 设置取样



图12-119 减少饱和度



图12-120 增加饱和度

颜色条：对话框底部有两个颜色条，上面的颜色条代表了调整前的颜色，下面的颜色条代表了调整后的颜色。如果在“编辑”选项中选择一种颜色，两个颜色条之间便会出现几个小滑块，如图12-121所示。两个内部的垂直滑块定义要修改的颜色范围，调整所影响的区域会由此逐渐向两个外部的三角形滑块处衰减，三角形滑块以外的颜色不会受到影响，如图12-122所示。




图12-121 图像没被修改过的“颜色条”选项

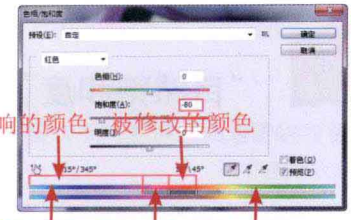





图12-122 修改图像后的“颜色条”选项

着色：勾选该选项，可以将图像转换为只有一种颜色的单色图像，如图12-123所示。变为单色图像后，可拖动“色相”、“饱和度”和“明度”滑块调整图像颜色，如图12-124所示。

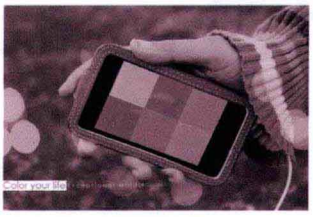


图12-123 图像效果

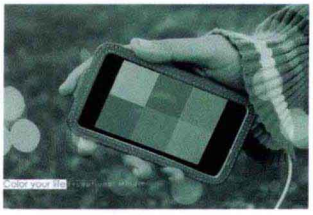


图12-124 图像效果

吸管工具：如果在“编辑”选项中选择了一种颜色，可以使用“吸管工具”在图像中单击定义颜色范围；使用“添加到取样工具”在图像中单击可以增加颜色范围；使用“从取样中减去工具”在图像中单击可以减少颜色范围。设置了颜色范围后，可以拖动滑块来调整颜色的色相、饱和度或明度。

*Tips*

衰减区域是指对调整进行羽化或锥化，而不是精确定义是否应用调整。

## 12.4.6 “自然饱和度”命令

如果要调整图像的饱和度，而又要在颜色接近最大饱和度时最大限度地减少修剪，可以使用“自然饱和度”命令调整。

在Photoshop中，用户可以执行“图像→调整→自然饱和度”命令，打开“自然饱和度”对话框，如图12-125所示。对话框中有两个滑块，向左移动滑块时，可以减少饱和度；向右移动时，可以增加饱和度。

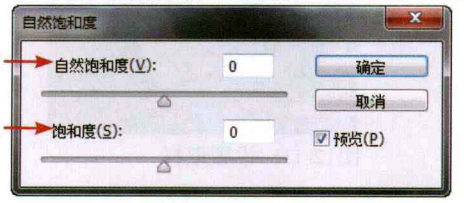



图12-125 “自然饱和度”对话框

- 自然饱和度：拖动该滑块调整饱和度时，可以将更多调整应用于不饱和的颜色并在颜色接近完全饱和时避免颜色修剪，如图12-126所示。





图12-126 图像效果

在使用“自然饱和度”滑块调整人物图像时，可以防止肤色过渡饱和。

- 饱和度：拖动该滑块调整饱和度时，可以将相同的饱和度调整量用于所有的颜色。

## 12.4.7 “匹配颜色”命令

“匹配颜色”命令可以将一幅图像（原图像）的颜色与另一幅图像（目标图像）中的颜色相匹配，它比较适合使多个图片的颜色保持一致。此外，该命令还可以匹配多个图层和选区之间的颜色。

在photoshop中，用户可以执行“图像→调整→匹配颜色”命令，打开“匹配颜色”对话框，如图12-127所示。

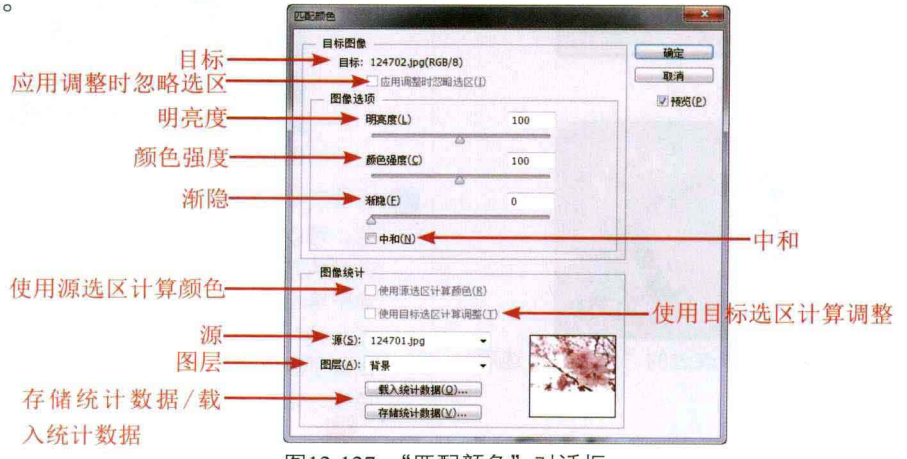



图12-127 “匹配颜色”对话框

- 目标：显示被修改的图像的名称和颜色模式等信息。
- 应用调整时忽略选区：如果当前图像中包含选区，勾选该选项，可以忽略选区，将调整应用于整个图像；取消勾选，则仅影响选区内的图像，如图12-128所示。



图12-128 图像效果

- 明亮度：可增加或减少图像的明度。
- 颜色强度：用来调整色彩的饱和度。该值为1时，生成灰度图像。
- 渐隐：用来控制应用于图像的调整量。该值越高，调整强度越弱，如图12-129所示。



渐隐值为0　渐隐值为50　渐隐值为100

图12-129 应用不同“渐隐”值的效果对比图

- 中和：勾选该项可消除图像中的色彩偏差。
- 使用源选区计算颜色：如果在源图像中创建了选区，勾选该项，可使用选区中的图像匹配当前图像颜色；取消勾选，则会使用整幅图像进行匹配。
- 使用目标选区计算调整：如果在目标图像中创建选区，勾选该项，可使用选区内的图像来计算调整；取消勾选，则使用整个图像中的颜色来计算调整。
- 源：可选择与目标图像中的颜色相匹配的源图像。
- 图层：用来选择需要匹配颜色的图层。如果将“匹配颜色”命令应用于目标图像中的特定图层，应确保在执行“匹配要色”命令时该图层处于当前选择状态。
- 存储统计数据/载入统计数据：单击“存储统计数据”按钮，可以将当前的设置保存；单击“载入统计数据”按钮，可载入已存储的设置。使用载入的统计数据时，无需在Photoshop中打开源图像，就可以完成匹配目标图像的操作。

*Tips*

“匹配颜色”命令仅适用于 RGB 模式的图像，不支持 CMYK 模式下的图像操作。

应用案例

## 使用“匹配颜色”制作暖调图像

源文件：光盘\源文件\第12章\12-4-7.psd
视　频：光盘\视　频\第12章\使用“匹配颜色”制作暖调图像.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，分别打开素材图像“光盘\素材\第 12 章\124701.jpg 和 124702.jpg”，如图 12-130 所示。下面需要将人物图像与花卉图像的颜色相匹配，首先单击人物图像，将其设置为当前文档。



素材124701.jpg



素材124702.jpg

图12-130 图像效果



图12-131 “匹配颜色”对话框



图12-132 图像效果

STEP 02 执行“图像→调整→匹配颜色”命令，打开“匹配颜色”对话框，在“源”选项下拉列表中选择 124701.jpg，调整“明亮度”和“颜色强度”值，如图 12-131 所示。单击“确定”按钮，效果如图 12-132 所示，从图像中可以看到人物图像中的颜色与花卉图像中的颜色相匹配了。

## 12.4.8 “替换颜色”命令

“替换颜色”命令可以选择图像中的特定颜色，然后将其替换。该命令的对话框中包含了颜色选择选项和颜色调整选项。其中，颜色的选择方式与“色彩范围”命令基本相同，而颜色的调整方式又与“色相/饱和度”命令十分相似。

在Photoshop中，用户可以通过执行“图像→调整→替换颜色”命令来调用“替换颜色”调整图像，执行命令后系统将弹出“替换颜色”对话框，如图12-133所示。

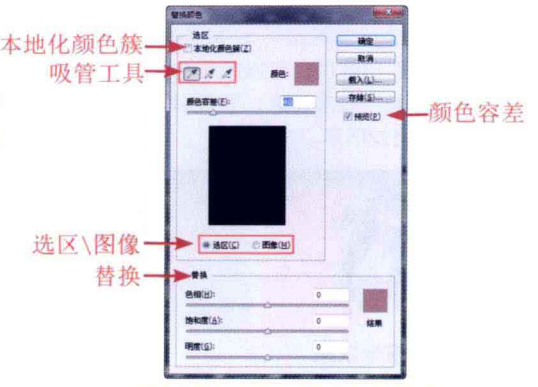



图12-133 “替换颜色”对话框

- 本地化颜色簇：如果在图像中选择了多个颜色范围，可勾选该项，创建更加精确的蒙版。
- 吸管工具：用“吸管工具”在图像上单击，可以选择有蒙版显示的区域；用“添加到取样工具”在图像中单击，可添加颜色；用“从取样中减去工具”在图像中单击，可减少颜色。
- 颜色容差：可调整蒙版的容差，控制颜色的选择精度。该值越高，包括的颜色范围就越广。
- 选区/图像：选择“选区”选项，可在预览区域中显示蒙版。其中，黑色代表未选择的区域，白色代表所选区域，灰色代表被部分选择的区域。如果选择“图像”选项，则预览区中会显示图像，如图12-134所示。
- 替换：用来设置替换颜色的色相、饱和度和明度，如图12-135所示。



图12-134 勾选“选区”和“图像”的对话框效果



图12-135 设置不同参数的颜色替换结果

**应用案例**

### 使用“替换颜色”更改照片色调

源文件：光盘\源文件\第12章\12-4-8.psd
视　频：光盘\视　频\第12章\使用“替换颜色”更改照片色调.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第12章\124802.jpg”，如图12-136所示。复制“背景”图层，得到“背景 副本”图层，如图12-137所示。



图12-136 打开图像




图12-137 “图层”面板




图12-138 “替换颜色”对话框 图12-139 进行取样

STEP 02 执行“图像→调整→替换颜色”命令，弹出“替换颜色”对话框，在对话框中设置“颜色容差”为200，如图12-138所示。将光标放在黄色的花瓣上，单击鼠标进行取样，如图12-139所示。

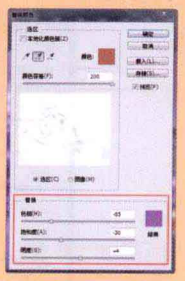



图12-140 “替换颜色”对话框 图12-141 图像效果

STEP 03 完成取样，向右拖动“色相”滑块，将用于替换的颜色调整为紫色，如图12-140所示。调节其他参数，单击“确定”按钮，完成“替换颜色”对话框的设置，效果如图12-141所示。

## 12.4.9 “可选颜色”命令

可选颜色校正是高端扫描仪和分色程序使用的一种技术，用于在图像中的每个主要原色成分中更改印刷色的数量，使用“可选颜色”命令可以有选择地修改主要颜色中印刷色的数量，但不会影响其他主要颜色。例如：可以减少图像绿色图素中的青色，同时保留蓝色图素中的青色不变。

在Photoshop中，用户可以执行“图像→调整→可选颜色”命令，弹出“可选颜色”对话框，如图12-142所示。

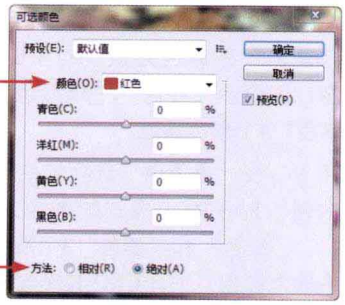



图12-142 “可选颜色”对话框

- 颜色：在该选项的下拉列表中可以有针对性地选择红色、黄色、绿色、青色、蓝色、洋红、白色、中性色和黑色进行设置。

通过使用青色、洋红、黄色和黑色这4个选项可以针对选定的颜色调整C、M、Y、K的比重，来修正各原色的网点增益和色偏，如图12-143所示，图像效果如图12-144所示。各选项的变化范围都是-100%~100%。

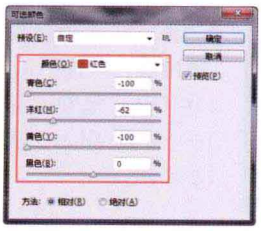


图12-143 “可选颜色”对话框



图12-144 修改前后效果对比图

- 方法：提供“绝对”与“相对”两个选项。
- 相对：调整的数额以CMYK四色总数量的百分比来计算。例如：一个像素占有青色的百分比为50%，再加上10%后，其总数就等于原有数额50%再加上10%×50%，即50%+10%×50%=55%。
- 绝对：以绝对值调整颜色。例如：一个像素占有青色的百分比为50%，再加上10%后，其总数就等于原有数额50%再加上10%，即50%+10%=60%。

## 12.4.10 “通道混合器”命令

“通道混合器”命令可以使用当前颜色通道的混合来修改颜色通道，使用该命令可以实现：

- 进行改造性的颜色调整，这是其他颜色调整工具不易做到的。
- 创建高质量的深棕色调或其他色调的图像。
- 将图像转换到一些备选色彩空间。
- 能够交换或复制通道。

在Photoshop中，执行“图像→调整→通道混合器”，系统弹出“通道混合器”对话框，根据现实模式不同，对话框有以下两种形式，如图12-145所示。




RGB模式　　CMYK模式

图12-145 “通道混合器”对话框

- 输出通道：在“输出通道”下拉列表中，可以选择要调整的颜色通道。对于RGB模式的图像，该下拉列表框中会显示“红色”、“绿色”和“蓝色”三原色通道；对于CMYK模式的图像，则显示“青色”、“洋红色”、“黄色”和“黑色”4个彩色通道。
- 源通道：在“源通道”选项组中可以调整各原色的值。对于RGB模式的图像，可调整“红色”、“绿色”和“蓝色”3个滑块，或在文本框中输入数值；对于CMYK模式的图像，则可以调整“青色”、“洋红”、“黄色”和“黑色”4个滑块，或在文本框中输入数值。
- 常数：拖动该选项的滑块或在文本框中输入数值（范围为-200~200），可以改变当前指定通道的不透明度。对于RGB模式的图像，常数值为负值时，通道的颜色偏向黑色；为正值时，通道的颜色偏向白色。
- 单色：勾选对话框底部的“单色”复选框，可以将彩色图像变成灰度图像，即图像只包含灰度值。此时，对所有的色彩通道都将使用相同的设置。

*Tips*

“通道混合器”命令只能作用于RGB和CMYK色彩模式的图像，并且在执行此命令之前必须先选中主通道，而不能先选中RGB或CMYK中的单一原色通道。

### 应用案例 制作雪景效果

源文件：光盘\源文件\第12章\12-4-10.psd
视　频：光盘\视　频\第12章\夏季转换为冬天雪景效果.swf



图12-146 图像效果




图12-147 “图层”面板

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第12章\1241001.jpg”，如图12-146所示。复制“背景”图层，得到“背景 副本”图层，如图12-147所示。

STEP 02 执行“图像→调整→通道混合器”命令，弹出“通道混合器”对话框，勾选红色方框内的单色选项，设置如图12-148所示。单击“确定”按钮，完成“通道混合器”对话框的设置，图像效果如图12-149所示。



图12-148“通道混合器”对话框 图12-149图像效果


图12-150图像效果


图12-151“图层”面板

STEP 03 在“图层”面板中设置“背景 副本”图层的“混合模式”为“变亮”，为图层添加图层蒙版，单击工具箱中的“画笔工具”按钮，在蒙版中将人物涂抹出来，效果如图12-150所示，“图层”面板如图12-151所示。

STEP 04 按快捷键【Alt+Shift+Ctrl+E】盖印图层，得到“图层1”，单击工具箱中的“套索工具”将人物上方树叶部分选中，按快捷键【Shift+F6】羽化选区，设置羽化值为100，选区如图12-152所示。执行“图像→调整→曲线”命令，弹出“曲线”对话框，设置如图12-153所示。


图12-152 选区效果

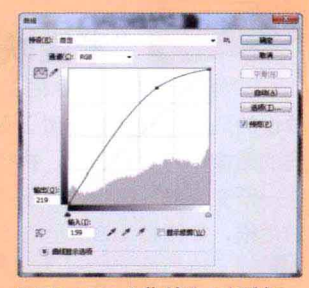
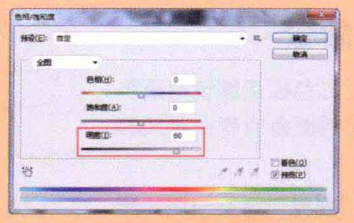
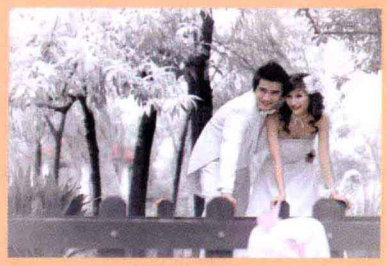

图12-153“曲线”对话框


图12-154 图像效果


图12-155 选区效果

STEP 05 单击“确定”按钮，完成“曲线”对话框设置。按快捷键【Ctrl+D】取消选区，效果如图12-154所示。单击工具箱中的“椭圆选框工具”，按钮，在画布中绘制选区，按快捷键【Shift+F6】羽化选区，设置羽化值为100，选区如图12-155所示。

STEP 06 执行“选择→反向”命令，将选区反选，执行“图像→调整→色相/饱和度”命令，弹出“色相/饱和度”对话框，设置如图12-156所示。按快捷键【Ctrl+D】取消选区，使用相同方法，为图层添加蒙版，使用“画笔工具”将人物涂抹出来，效果如图12-157所示。



图12-156“色相/饱和度”对话框 图12-157 图像效果

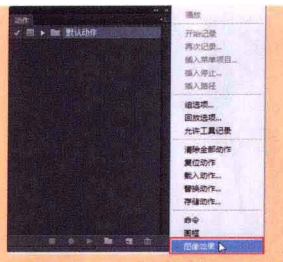
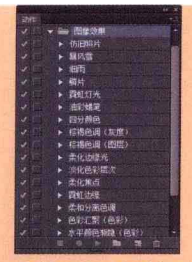



图12-158 面板菜单 图12-159 “载入”对话框

STEP 07 执行“窗口→动作”命令，在打开的“动作”面板右上角单击三角形按钮，在弹出的面板菜单中选择“图像效果”选项，如图12-158所示。载入图像效果，如图12-159所示。

STEP 08 在“动作”面板中选择“暴风雪”，单击“播放选定的动作”按钮，“动作”面板如图12-160所示，即可为图像添加雪景效果。图像效果如图12-161所示。

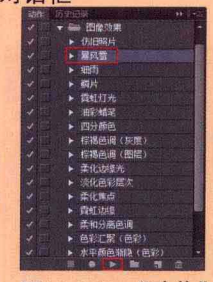



图12-160 “动作”面板 图12-161 图像效果

## 12.4.11 “渐变映射”命令

“渐变映射”命令的主要功能是将预设的几种渐变模式作用于图像。将要处理的图像作为当前图像，执行“图像→调整→渐变映射”命令，弹出“渐变映射”对话框，如图12-162所示。




图12-162 “渐变映射”对话框

- 灰度映射所用的渐变：单击其右侧的按钮，会弹出一个面板，在此面板中提供了多种渐变模式。“渐变映射”提供的渐变模式与“渐变工具”的渐变模式一样，但两者所产生的效果却不一样，主要有两点区别：“渐变映射”功能不能应用于完全透明的图像；“渐变映射”功能先对所处理的图像进行分析，根据图像中各个像素的亮度，用所选渐变模式中的颜色替换。这样，从结果图像中往往仍然能够看出源图像的轮廓。如图12-163所示的是使用“渐变映射”命令前后的效果对比图。



图12-163 使用“渐变映射”命令前后的效果对比图

“灰度映射所用的渐变”选项中的颜色，取决于前景色和背景色。

- 仿色：用于控制效果图像中的像素是否仿色（这主要体现在反差较大的像素边缘）。
- 反向：它的作用类似于“图像→调整→反相”命令。选中该复选框后，将产生原渐变图的反转图像。

## 12.4.12 “照片滤镜”命令

“照片滤镜”命令可以模拟通过彩色校正滤镜拍摄照片的效果，该命令允许用户选择预设的颜色或者自定义的颜色向图像应用色相调整。

在Photoshop中，用户可以执行“图像→调整→照片滤镜”命令，弹出“照片滤镜”对话框，如图12-164所示。

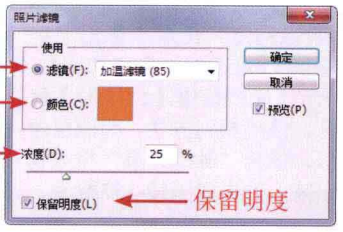
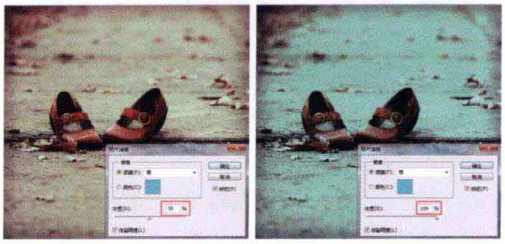



图12-164 “照片滤镜”对话框

- 滤镜：在下拉列表中可以选择要使用的滤镜，Photoshop可以模拟在相机镜头前面加彩色滤镜，以调整通过镜头传输的光的色彩平衡和色温。
- 颜色：单击该选项右侧的颜色块，可以在弹出的“拾色器”中设置自定义的滤镜颜色。
- 浓度：可以调整应用到图像中的颜色数量。该值越高，颜色的调整幅度越大，如图12-165所示。



浓度为50%　　浓度为100%

图12-165 图像效果

- 保留明度：勾选该项时，不会因为添加滤镜而使图像变暗。如图12-166所示为勾选及取消该选项时的图像效果。



勾选“保留明度”　　未勾选“保留明度”

图12-166 图像效果

## 12.4.13 “阴影/高光”命令

“阴影/高光”是非常有用的命令，该命令能够基于阴影或高光中的局部相邻像素来校正每个像素，在调整阴影区域时，对高光区域的影响很小，而调整高光区域又对阴影区域的影响很小。例如：如图12-167所示图像的色调较暗，如果使用“色阶”或“亮度/对比度”命令将它调亮时，整个图像都会变亮，如图12-168所示；如果使用“阴影/高光”命令调整，就可以获得满意的结果，如图12-169所示。



图12-167 原始图像



图12-168 调整“亮度/对比度”



图12-169 调整“阴影/高光”

“阴影/高光”命令适合校正由强逆光而形成剪影的照片，也可以校正由于太接近相机闪光灯而有些发白的焦点，在用其他方式采光的图像中，这种调整也可以使阴影区域变亮。执行“图像→调整→阴影/高光”命令，弹出“阴影/高光”对话框，如图12-170所示。在该对话框右下方勾选“显示更多选项”复选框，可以显示更多选项，如图12-171所示。




图12-170 “阴影/高光”对话框

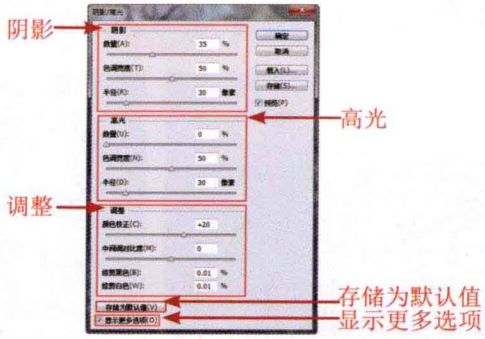



图12-171 “阴影/高光”对话框

- “阴影”选项组：可以将图像的阴影区域调亮。
- 数量：拖动“数量”滑块可以控制调整强度。该值越高，图像的阴影区域越亮。
- 色调宽度：可以控制色调的修改范围，较小的值只针对较暗的区域进行校正，较大的值会影响更多的色调，如图12-172所示。



色调宽度为0%　　色调宽度为100%

图2-172 图像效果

- 半径：可以控制每个像素周围的局部相邻像素的大小，相邻像素用于确定像素是在阴影中还是在高光中。
- “高光”选项组：可以将图像的高光区域调暗。
- 数量：可以控制调整强度。该值越高，图像的高光区域越暗。
- 半径：可以控制每个像素周围的局部相邻像素的大小。
- “调整”选项组：可以调整图像颜色和对比度。
- 颜色校正：可以调整已更改区域的颜色。例如：增大“阴影”选项组中的“数量”值，使图像中较暗的颜色显示出来，再增加“颜色校正”值，就可以使这些颜色更加鲜艳，如图12-173所示。



“数量”值为0%　“颜色校正”值为100%

图12-173 图像效果

- 中间调对比度：用来调整中间调的对比度。向左侧拖动滑块会降低对比度，向右侧拖动滑块则增加对比度。
- 修剪黑色/修剪白色：可以指定在图像中将多少阴影和高光剪切到新的极端阴影（色阶为0）和高光（色阶为255）中。该值越高，图像的对比度越强。
- 存储为默认值：单击该按钮，可以将当前的参数设置存储为预设，再次打开“阴影/高光”对话框时，会显示该参数。如果要恢复为默认的数值，可按住【Shift】键，该按钮会变为“复位默认值”按钮，单击它便可以进行恢复。
- 显示更多选项：勾选该项，可以显示全部的选项。

*Tips*

在“阴影/高光”对话框中对各选项进行设置时，需要读者根据图像的需要配合各个选项一起进行设置。

应用案例

## 使用“阴影/高光”命令修正逆光照片

源文件：光盘\源文件\第12章\12-4-13.psd
视　频：光盘\视　频\第12章\使用“阴影/高光”命令修正逆光照片.swf



图12-174 打开图像



图12-175 “图层”面板

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第12章\1241302.jpg”，如图12-174所示。复制“背景”图层，得到“背景 副本”图层，如图12-175所示。

STEP 02 执行“图像→调整→阴影/高光”命令，系统弹出“阴影/高光”对话框，设置相关参数，如图12-176所示，效果如图12-177所示。

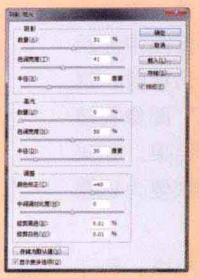




图12-176 “阴影/高光”对话框 图12-177 最终效果

## 12.4.14 “曝光度”命令

“曝光度”是专门用于调整HDR图像色调的命令，但它也可以用于8位和16位图像。

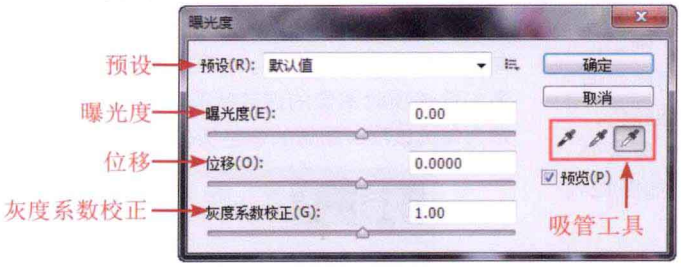



图12-178 “曝光度”对话框

调整HDR图像曝光度的方式与在真实环境中拍摄场景时调整曝光度的方式类似。这是因为在HDR图像中可以按比例显示和存储真实场景中的所有明亮度值。

执行“图像→调整→曝光度”命令，即可打开“曝光度”对话框，效果如图12-178所示。

- 预设:在预设选项中，系统默认提供了几个不同的默认值，以方便读者在使用时调整。
- 曝光度:该选项对图像或选区范围进行曝光调节。正值越大，曝光度越充足；而负值越大，曝光度就越弱。
- 位移:该选项可以对图像的暗部和亮部进行细微调节。
- 灰度系数校正:该选项用来调节图像灰度系数的大小，即曝光颗粒度。值越大则曝光效果就越差；而值越小则对光的反应越灵敏。
- 吸管工具:在对话框的右下部，有3个吸管，分别是用来细微设置“曝光度”、“位移”和“灰度系数校正”的值。

## 12.4.15 “变化”命令

“变化”命令是一个非常简单和直观的图像调整命令，它不像其他命令那样有复杂的选项，使用该命令时，只要单击图像的缩览图便可以调整色彩平衡、对比度和饱和度，并且还可以观察到原图像与调整结果的对比效果。需要注意的是，“变化”命令不能用于索引颜色图像或16位/通道图像。执行“图像→调整→变化”命令，弹出“变化”对话框，如图12-179所示。

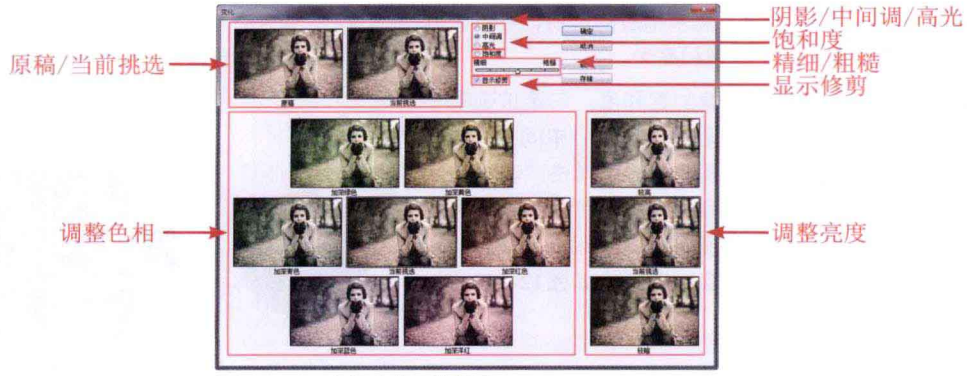



图12-179 “变化”对话框

- 原稿/当前挑选：对话框顶部的“原稿”缩览图中显示原始图像，“当前挑选”缩览图中显示图像的调整结果。第一次打开该对话框时，这两个图像是一样的，但“当前挑选”图像将随着调整的进行实时显示当前的处理结果。如果单击“原稿”缩览图，则可将图像恢复为调整前的状态。
- 调整色相：在对话框内的7个缩览图中，位于中间的“当前挑选”缩览图是用来显示调整结果的，另外6个缩览图用来调整颜色，单击其中任何一个缩览图都可将相应的颜色添加到图像中，连续单击则可以累积添加颜色。例如，单击“添加深红色”缩览图两次将应用两次调整，如图12-180所示。如果要减少一种颜色，可单击与其相反颜色的缩览图，例如，要减少红色，可单击“加深青色”缩览图，如图12-181所示。



图12-180 加深两次红色



图12-181 加深青色

- 阴影/中间色调/高光：选择相应的选项，可以调整图像的阴影、中间调和高光。
- 饱和度：用来调整图像的饱和度。勾选该选项后，对话框左侧会出现3个缩览图，中间的“当前挑选”缩览图显示调整结果，单击“减少饱和度”或“增加饱和度”缩览图可减少或增加饱和度。在增加饱和度时，如果超出了最大的颜色饱和度，则颜色会被剪切，如图12-182所示。

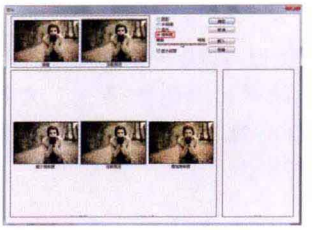


图12-182 勾选“饱和度”

- 精细/粗糙：该选项用来控制每次的调整量，每移动一格滑块，可以使调整量双倍增加。
- 显示修剪：如果想要显示图像中由调整功能剪切（转换为纯白或纯黑）的区域的预览效果，可勾选“显示修剪”选项。如图12-183所示为取消勾选该项时图像的调整状态，如图12-184所示为勾选该项时图像的调整状态。

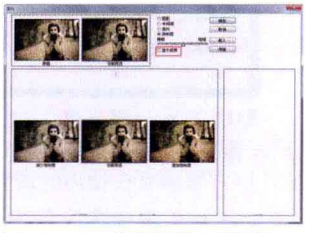


图12-183 “变化”对话框

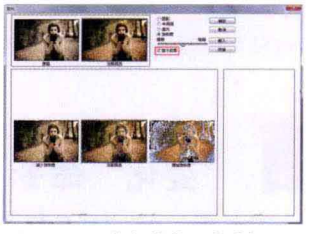
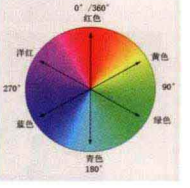


图12-184 “变化”对话框

*Tips*

“变化”命令是基于色轮来进行颜色调整的，在增加一种颜色的含量时，会自动减少该颜色的补色。例如：增加红色会减少青色；增加绿色会减少洋红色；增加蓝色会减少黄色。反之亦然。当我们了解这个规律后，在进行颜色的调整时就会有的放矢了。






## 12.4.16 “HDR色调”命令

HDR有足够的能力保存光照信息，使用“HDR色调”命令可以使曝光的图像获得更加逼真和超现实的HDR 图像外观。降低曝光度，白色部分将呈现更多细节。除此之外，它还可以将高动态光照渲染的美感注入 8 位图像中。

在Photoshop中，用户可以通过执行“图像→调整→HDR色调”命令，打开“HDR色调”对话框并进行相应的设置，如图12-185所示。

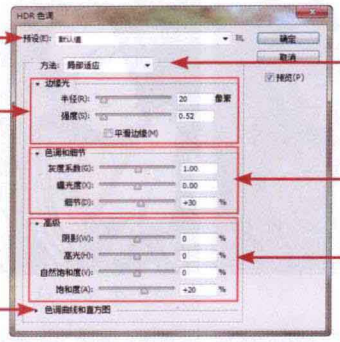



图12-185 “HDR色调”对话框

- 预设：单击“预设”选项后面的三角形按钮，可以弹出下拉菜单，如图12-186所示。菜单中的选项全部都是系统默认的“HDR色调”预设选项，这些选项会给图像带来不同的效果，如图12-187所示。

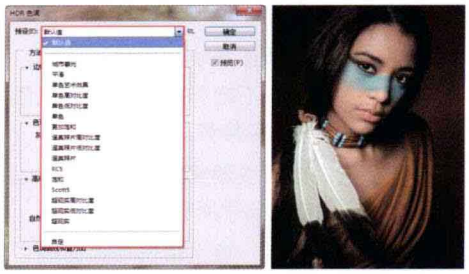
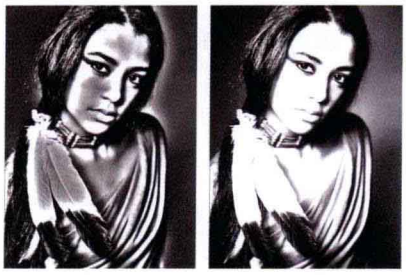


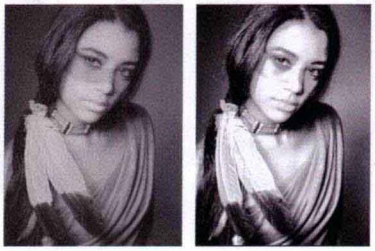
图12-186 “HDR色调”预设 原图



城市暮光 平滑



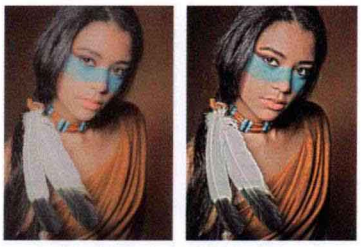
单色艺术效果 单色高对比度



单色低对比度 单色



更加饱和 逼真照片高对比度



逼真照片低对比度 逼真照片



RC5 饱和


Scott5

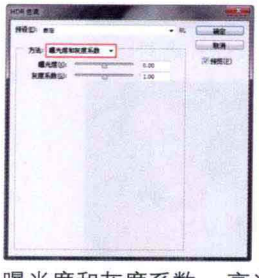

超现实高对比度

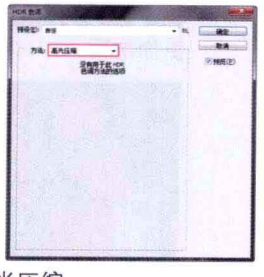

超现实低对比度

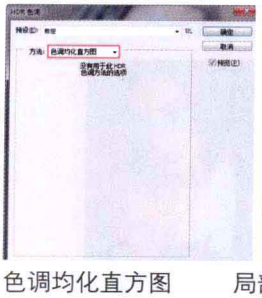

超现实

图12-187 不同预设模式下的图像效果

方法：在Photoshop中提供了4种调整HDR色调的方法，包括曝光度和灰度系数、高光压缩、色调均化直方图以及局部适应，如图12-188所示。其中曝光度和灰度系数只包含两个选项，而高光压缩和色调均化直方图这两种方法没有选项，选项最全的则是局部适应方法。


曝光度和灰度系数


高光压缩


色调均化直方图

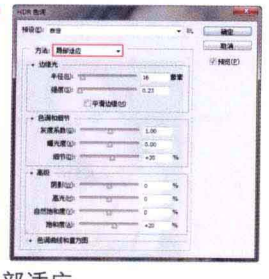

局部适应

图12-188 “HDR色调”对话框

边缘光：

半径：控制发光效果的大小。

强度：控制发光效果的对比度。

平滑边缘：提升细节时启用，保持边缘的平滑。

色调和细节：

灰度系数：用来调节图像灰度系数的大小，即曝光颗粒度。值越大则曝光效果就越差；而值越小则对光的反应越灵敏。

曝光度：该选项可以调整图像或选区范围的曝光情况。正值越大，曝光越充足；而负值越大，曝光就越弱。

细节：调整图像的细节保留程度。

高级：

阴影/高光：通过调整阴影和高光选项可以调整图像的阴影和高光。

自然饱和度：拖动该滑块调整饱和度时，可以将更多调整应用于不饱和的颜色并在颜色接近完全饱和时避免颜色修剪。

饱和度：拖动该滑块调整饱和度时，可以将相同的饱和度调整量用于所有的颜色。

色调曲线和直方图：单击该选项前面的三角形按钮，可以在打开的曲线和直方图中对色调进行调整，如图12-189所示。

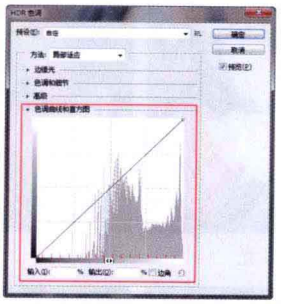


图12-189 “HDR色调”对话框

# 12.5 调整图像为灰度

在Photoshop中除了可以将图像调成多种色彩以外，也可以通过使用如“去色”、“黑白”命令将彩色图像转换为灰度图像。

## 12.5.1 使用“去色”命令



图12-190 使用“去色”命令前后的效果对比图

*Tips*

按快捷键【Shift+Ctrl+U】也能对图像执行“去色”命令，需要注意的是，“去色”命令不能直接处理灰度模式的图像。

“去色”命令的主要作用是去除图像中的饱和色彩，即将图像中所有颜色的饱和度都更改为0，也就是说将图像转换为灰度图像。与直接执行“图像→模式→灰度”命令转换为灰度图像的方法不同，用该命令处理后的图像不会改变图像的色彩模式，只是失去了彩色的颜色。“去色”命令的最方便之处在于它可以只对图像的某一选区进行转换，不像“灰度”命令那样，不加选择地对整个图像发生作用，如图12-190所示为原图和去色后的效果对比。

## 12.5.2 使用“黑白”命令

“黑白”命令也可以将彩色图像转换为灰度图像，但该命令提供了选项，可以同时保持对各颜色转换方式的完全控制。此外，也可以为灰度着色，将彩色图像转换为单色图像。

执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第12章\125201.jpg”，如图12-191所示，执行“图像→调整→黑白”命令，弹出“黑白”对话框，如图12-192所示。

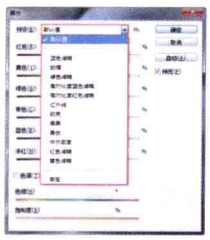


图12-191 原图




图12-192 “黑白”对话框

预设：在下拉菜单中可以选择一个预设的调整设置，如图12-193所示为使用不同预设创建的黑白效果。如果要存储当前的调整设置结果，可单击选项右侧的按钮，在下拉菜单中选择“存储预设”命令。



“黑白”预设


蓝色滤镜


较暗


绿色滤镜


高对比度蓝色滤镜


高对比度红色滤镜


红外线


较亮


最黑


最白


中灰密度


红色滤镜


黄色滤镜

图12-193 不同预设创建的黑白效果

颜色滑块：拖动各个颜色滑块可调整图像中特定颜色的灰色调。例如：向左拖动黄色滑块时，可以使图像中由黄色转换而来的灰色调变暗，如图12-194所示；向右拖动，则使其灰色调变亮，如图12-195所示。如果要对某个颜色进行更加细致的调整，可以将光标定位在该颜色区域的上方，如图12-196所示。单击并拖动鼠标，此时可移动该颜色的滑块，从而使颜色在图像中变暗或变亮，如图12-197、图12-198所示。单击并释放鼠标，则可以高亮显示选定滑块的文本框。



图12-194 图像效果



图12-195 图像效果


图12-196 图像效果


图12-197 图像效果


图12-198 图像效果

*Tips*

按住【Alt】键单击某个色卡，可以将单个滑块复位到其初始设置。另外，按住【Alt】键时，对话框中的“取消”按钮会变为“复位”按钮，单击该按钮可复位所有颜色滑块。

色调：如果要对灰度图像应用色调，可勾选“色调”选项，并调整“色相”和“饱和度”滑块。“色相”滑块可更改色调颜色，“饱和

度”滑块可提高或降低颜色的集中度。单击颜色块可以打开“拾色器”进一步微调色调颜色。如图12-199所示为通过添加色调创建的单色图像。





图12-199 图像效果

自动：单击该按钮，可设置基于图像的颜色值的灰度混合，并使灰度值的分布最大化。“自动”混合通常会产生极佳的效果，并可以用作使用颜色滑块调整灰度值的起点。

## 12.6 专家支招

通常调整图像主要是通过执行“图像→调整”来选择“亮度/对比度”、“色彩平衡”、“黑白”、“曲线”和“色阶”等命令，但是需要修改时只能退步，很不方便。

### 12.6.1 合理使用“调整”面板

用户可以打开“调整”面板或在图层面板下选择“创建新的填充或调整图层”，如图13-200所示。

通过这种方式创建的“曲线”、“色阶”等调整会以图层的形式显示，同时自带蒙版更方便进行操作，如图13-201所示。单击曲线缩览图，在属性面板中将显示“曲线”调整的具体参数，如图13-202所示。






图12-200 调整面板与图层面板下的添加调整图层



图12-201 曲线调整图层



图12-202 “属性”面板

## 12.7 总结扩展

Photoshop中提供了完善的色调和色彩调整功能。这些功能都存放在“图像→调整”子菜单中，使用它们就可以便捷地控制图像的色调。其中“亮度/对比度”、“色彩平衡”、“去色”、“黑白”、“照片滤镜”、“变化”和“色彩均化”命令比较简单，适合初学者使用，如果要快速调整图像的色彩，则可以通过“自动色调”、“自动对比度”和“自动颜色”命令。

通过这些调整命令的使用，可以创建出许多不同色彩效果的图像。需要注意的是，这些命令的使用或多或少都要丢失一些颜色数据。因为所有色彩调整的操作都是在原图像的基础上进行的，因而不可能产生比原图更多的色彩，尽管在屏幕上不会直接反映出来，但在转换调整的过程中就已经丢失了数据。

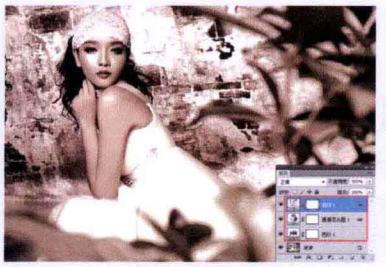
## 12.7.1 本章小结

本章系统地对Photoshop中的各种基本的调色命令进行了介绍，从如何查看图像的色彩开始，逐一讲解了“调整”命令子菜单中各命令的功能，通过对本章的学习，读者需要了解各种调整命令的功能，并能够灵活掌握其使用方法，以便日后加以深入的学习和研究。

## 12.7.2 举一反三——打造照片怀旧效果

| 源文件： | 光盘\源文件\第12章\12-7-2. psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第12章\打造照片怀旧效果. swf |
| 难易程度： | ★★★★☆ |
| 学习时间： | 30分钟 |


(1)


(2)


(3)


(4)

1. 打开素材图像“127201.jpg”。
2. 使用“色阶”、“通道混合器”以及“曲线”命令对图像进行调整。
3. 拖入素材图像“127202.jpg”，设置“混合模式”为“滤色”，添加填充和调整图层。
4. 盖印图层，执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，添加图层蒙版，使用黑色画笔进行涂抹。

# 第13章 通道的应用

通道除了用于保存选区外，在颜色通道中还记录了图像的颜色信息，通道是Photoshop中最为强大的选择工具，可以使用各种绘画工具、选择工具和滤镜对通道进行处理和编辑，从而可以方便快捷地实现各种处理操作。本章将对通道的相关基础知识进行介绍，并通过实例向读者介绍通道在设计中的应用，读者在本章的学习过程中，需要重点掌握在通道中的各种操作方法，并能够灵活运用。

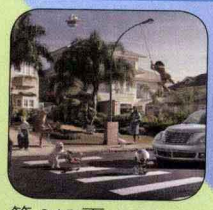
## 本章学习重点



第 334 页
了解通道的分类



第 335 页
掌握多种通道的创建方法



第 345 页
掌握通道在设计中的多种应用



第 355 页
了解选区、蒙版和通道之间的关系

## 13.1 认识通道

通道是Photoshop中非常重要的概念，它记录了图像大部分的信息。通过通道可以创建复杂的选区、进行高级图像合成、调整图像颜色等。

### 13.1.1 “通道”面板

在Photoshop中可以通过“通道”面板来创建、保存和管理通道。在Photoshop中打开图像时，会在“通道”面板中自动创建该图像的颜色信息通道，如图13-1所示。单击“通道”面板右上角的三角形按钮，弹出“通道”面板菜单，如图13-2所示。

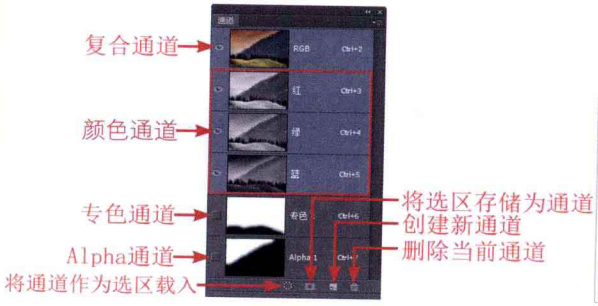



图13-1 “通道”面板

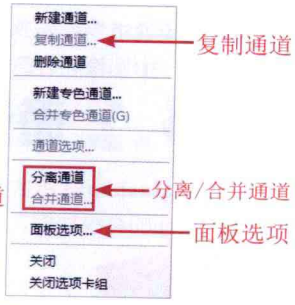



图13-2 面板菜单

- 复合通道：在“通道”面板中最上层的就是复合通道，在复合通道下可以同时预览和编辑所有颜色通道。
- 颜色通道：用于记录图像颜色信息的通道。
- 专色通道：用于保存专色油墨的通道。
- Alpha通道：用来保存选区的通道。
- 将通道作为选区载入：单击该按钮，可以载入所选通道的选区。
- 将选区存储为通道：单击该按钮，可以将图像中的选区保存在通道中。
- 创建新通道：单击该按钮，可以创建Alpha通道。
- 删除当前通道：单击该按钮，可以将当前选中的通道删除，但是复合通道不能删除。
- 复制通道：选择该选项将弹出“复制通道”对话框，如图13-3所示。在该对话框中可以设置复制通道的相关参数，设置完成后，单击“确定”按钮，即可备份通道，如图13-4所示。

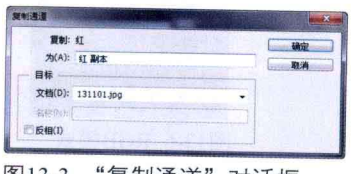



图13-3 “复制通道”对话框

- 分离/合并通道：用于分离或合并通道，分离通道是将原素材图像关闭，将通道中的图像以3个灰度图像窗口显示。合并通道则与前者相反，将多个灰色图像合并为一个图像通道。
- 面板选项：用于设置“通道”面板中每个通道的显示状态。选择该选项，弹出“通道面板选项”对话框，在该对话框中可设置通道缩览图的大小，如图13-5所示。

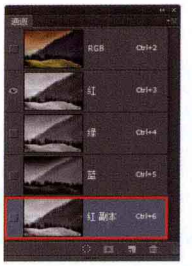


图13-4 “通道”面板

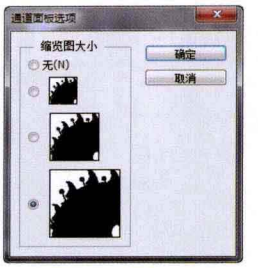


图13-5 “通道面板选项”对话框

## 13.1.2 通道的功能

在Photoshop中，通道是一个比较难懂的概念。其实通道与图层有些相似，图层表示的是不同图层元素的信息，显示一幅图像的各种合成成分。而通道表示的是不同通道中的颜色信息或选区。通道在Photoshop中的重要性不亚于图层和路径，其功能概括起来有下面几点：

- 通道可以代表图像中的某一种颜色信息。例如：在RGB模式中，G通道代表图像的绿色信息。
- 通道可以用来制作选区。使用分离通道来选择一些比较精确的选区，在通道中，白色代表的就是选区。
- 通道可以表示色彩的对比度。虽然每个原色通道都是以灰色显示，但各个通道的对比度是不同的，这一功能在分离通道时可以比较清楚地看出来。
- 通道还可以用于修复扫描失真的图像。对于扫描失真的图像，不要在整幅图像上进行修改，对图像的每个通道进行比较，对有缺点的通道进行单个修改，这样会达到事半功倍的效果。
- 使用通道制作特殊效果。通道不仅限于图像的混合通道和原色通道，还可以使用通道创建出倒影文字、3D图像和若隐若现等效果。

# 13.2 通道的分类

Photoshop中包含了多种通道类型，主要可以分为：颜色通道、专色通道、Alpha通道。通道是Photoshop的高级功能，它与图像的内容、色彩和选区有着密切的联系。

## 13.2.1 颜色通道

颜色通道是在打开图像时自动创建的通道，它们记录了图像的内容和颜色信息。图像的颜色模式不同，颜色通道的数量也不相同。RGB图像包含红、绿、蓝和一个用于编辑图像的复合通道，如图13-6所示；CMYK图像包含青色、洋红、黄色、黑色和一个复合通道，如图13-7所示；Lab图像包含明度、a、b和一个复合通道，如图13-8所示；位图、灰度、双色调和索引颜色图像都只有一个通道，如图13-9所示。



图13-6 RGB模式

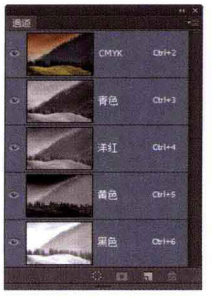


图13-7 CMYK模式



图13-8 Lab模式



图13-9 位图模式

## 13.2.2 Alpha通道

Alpha通道与颜色通道不同，它不会直接影响图像的颜色。Alpha通道有三种用途：第一种用于保存选区；第二种将选区存储为灰度图像。存储为灰度图像后用户就可以使用画笔等工具以及各种滤镜，编辑Alpha通道从而修改选区；第三种从Alpha通道中载入选区。

在Alpha通道中，白色代表了被选择的区域；黑色代表了未被选择的区域；灰色代表了被部分选择的区域，即羽化的区域。用白色涂抹Alpha通道可以扩大选区范围；用黑色涂抹则收缩选区范围；用灰色涂抹则可以增加羽化的范围。如图13-10所示为不同灰度色阶值的图像选择范围。




图13-10 不同灰度色阶值的图像选择范围

*Tips*

Alpha 通道是计算机图形学中的术语，指的是特别的通道，有时它特指透明信息，但通常的意思是“非彩色”通道。在 Photoshop 中通过使用 Alpha 通道可以制作出许多特殊的效果，它最基本的用途在于存储选区范围，并且不会影响图像的显示和印刷效果。当图像输出到视频时，Alpha 通道也可以用来决定显示区域。

## 13.2.3 专色通道和复合通道

专色通道是一种特殊的通道，它用来存储印刷用的专色。专色是用于替代或补充印刷色（CMYK）的特殊的预混油墨，如金属质感的油墨、荧光油墨等。通常情况下，专色通道由专色的名称来命名。

复合通道不包含任何信息，实际上只是同时预览并编辑所有颜色通道的一个快捷方式。它通常用来在单独编辑完一个或多个颜色通道后使“通道”面板返回到它的默认状态。

# 13.3 创建通道

通过“通道”面板和面板菜单中的各种命令，可以创建不同的通道以及创建不同的选区，并且还可以实现复制、删除、分离与合并通道等操作。

## 13.3.1 选择并查看通道内容

打开一张素材图像，执行“窗口→通道”命令，打开“通道”面板。在“通道”面板中单击即可选择通道，文档窗口中会显示所选通道的灰度图像，如图13-11所示。

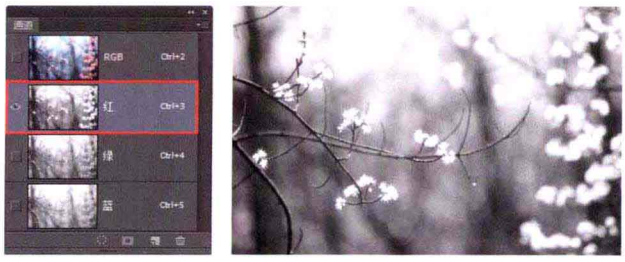



图13-11 所选通道的灰度图像

按住【Shift】键单击可以选择多个不同的通道，文档窗口中会相应地显示所选颜色通道的复合信息，如图13-12所示。通道名称的左侧显示通道内容的灰度图像缩览图，在编辑通道时缩览图会随时自动更新。

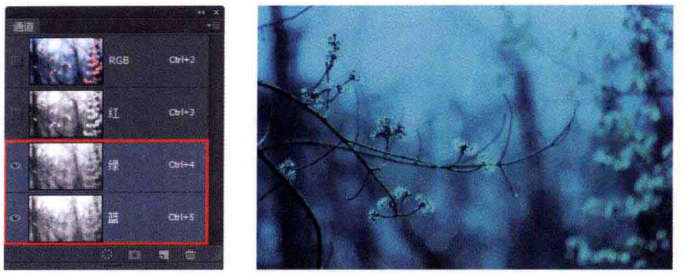



图13-12 所选通道的灰度图像

*Tips* 快速选择不同的通道

在“通道”面板中，每个通道的右侧都显示了快捷键，按【Ctrl+ 数字】快捷键可以快速选择对应的通道。例如：在RGB 模式下按快捷键【Ctrl+3】可以快速选择红通道。

*Tips* 用相应的颜色显示颜色通道

默认情况下，“通道”面板中的颜色通道都显示为灰色，通过执行“编辑→首选项→界面”命令，在打开的“首选项”对话框中勾选“用彩色显示通道”选项，则可以使用原色显示各通道。

## 13.3.2 创建Alpha通道

Alpha通道在Photoshop中的应用比较广泛，和其他功能结合得非常紧密。Alpha通道具有以下特点：

所有通道都是8位灰度图像，能够显示256级灰阶；

Alpha通道可以任意添加或删除；

可以设置每个通道的名称、颜色和蒙版选项的不透明度（不透明度影响通道的预览，而不影响图像）；

所有新通道具有与原图像相同的尺寸和像素数目；

可以使用绘图工具在Alpha通道中编辑蒙版；

将选区存放在Alpha通道中，以便在同一图像或不同的图像中重复使用。

创建通道的方法主要可以分为：在“通道”面板中创建通道、使用选区创建通道和使用“贴入”命令创建通道。

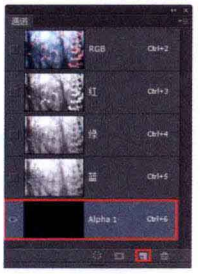



图13-13 “通道”面板

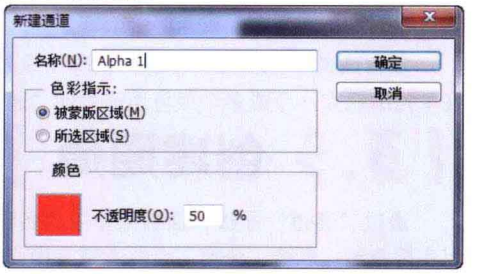



图13-14 “新建通道”对话框

在“通道”面板中创建通道的操作方法十分简单，就像在“图层”面板中创建新图层一样。单击“通道”面板中的“创建新通道”按钮，即可创建一个Alpha通道，如图13-13所示。按住【Alt】键单击“创建新通道”按钮，可弹出“新建通道”对话框，如图13-14所示。在该对话框中可以设置新通道的名称、色彩指示及蒙版颜色。

如果在文档窗口中已创建选区，单击“通道”面板中的“将选区存储为通道”按钮，即可创建Alpha通道，如图13-15所示。




图13-15 将选区存储为通道

除上述方法外，还可以执行“选择→存储选区”命令，在弹出的“存储选区”对话框中设置通道的

名称，如图13-16所示。单击“确定”按钮，即可创建一个已命名的Alpha通道，如图13-17所示。

*Tips*

一个图像最多可以包含 56 个通道。只要以支持图像颜色模式的格式存储文件，便会保存颜色通道。但只有以 PSD、PDF、PICT、Pixar、TIFF 或 Raw 格式存储文件时，才会保存 Alpha 通道。DCS2.0 格式只保留专色通道。以其他格式存储文件可能会导致通道信息丢失。

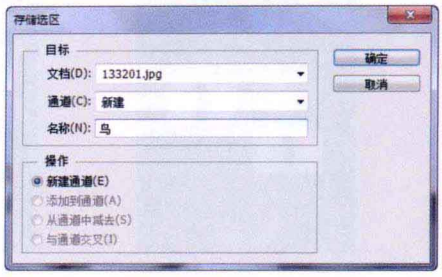



图13-16 “存储选区”对话框




图13-17 “通道”面板

*Tips*

“存储选区”功能相当于使用“将选区存储为通道”按钮创建一个 Alpha 通道，两种方法的基本功能都是一致的，都是将不容易控制的选区存储为通道，便于调用选区及对选区进行操作。

应用案例

## 13.3.3 使用“贴入”命令创建通道

**源文件：光盘\源文件\第13章\13-3-3.psd**

**视　频：光盘\视　频\第13章\使用“贴入”命令创建通道.swf**

使用“贴入”命令可以将两张图像合并成为一张图像，并自动创建通道。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\133301.jpg”，如图13-18所示。使用“魔棒工具”创建图像中背景内容的选区，如图 13-19所示。



图13-18 打开素材图像



图13-19 创建选区

STEP 02 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\133302.jpg”，如图13-20所示。按快捷键【Ctrl+A】全选图像，再按快捷键【Ctrl+C】复制图像，返回到“133301.jpg”文件中，执行“编辑→选择性粘贴→贴入”命令，将图像粘贴到选定的区域中，如图13-21所示。



图13-20 打开素材图像

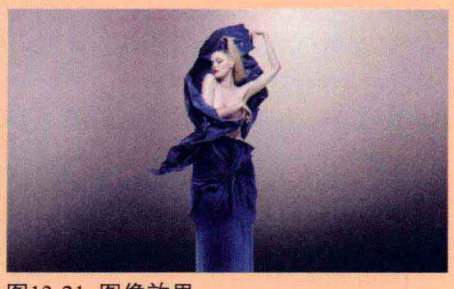


图13-21 图像效果

STEP 03 打开“图层”面板，可以看到贴粘的背景图像自动创建了图层蒙版，如图13-22所示。在“通道”面板中也将自动添加一个“图层1 蒙版”通道，如图13-23所示。



图13-22 “图层”面板



图13-23 “通道”面板

## 13.3.4 同时显示Alpha通道和图像

创建Alpha通道之后，单击该通道，在文档窗口中只显示通道中图像，如图13-24所示。在这种情况下，使得描绘图像边缘时因看不到彩色图像而使制作效果不够精确。此时，可单击复合通道中的指示通道可见性图标，文档窗口中就会同时显示彩色图像和通道蒙版，如图13-25所示。

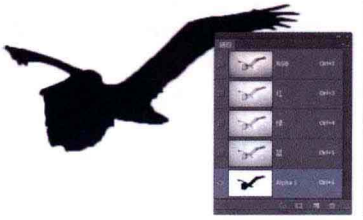


图13-24 图像效果

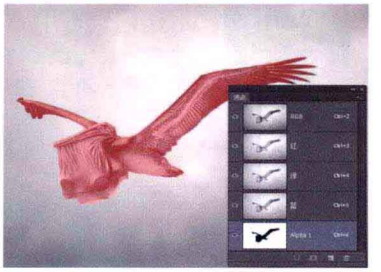


图13-25 图像效果

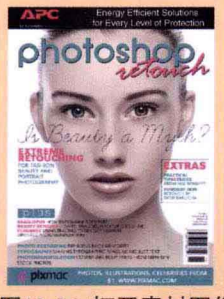
应用案例

### 13.3.5 创建专色通道

**源文件：光盘\源文件\第13章\13-3-5.psd　视频：光盘\视频\第13章\创建专色通道.swf**

专色通道是指定用专色油墨印刷的附加印版，它是指采用青、品红、黄、黑四色墨以外的其他油墨来复制原稿颜色的印刷工艺。如果要印刷带有专色的图像，则需要使用专色通道来存储专色。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\133501.jpg”，如图13-26所示。使用“魔棒工具”在需要使用专色的青色区域单击创建选区，如图 13-27所示。



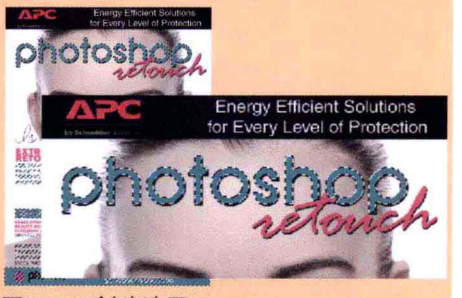




图13-26 打开素材图像　图13-27 创建选区

STEP 02 按住【Ctrl】键单击“通道”面板中的“创建新通道”按钮，弹出“新建专色通道”对话框，设置如图13-28所示。单击“颜色”色块，在弹出的“拾色器”对话框中单击“颜色库”按钮，在弹出的“颜色库”对话框中选择一种专色，如图13-29所示。

STEP 03 单击“确定”按钮，返回到“新建专色通道”对话框，如图13-30所示。单击“确定”按钮，即完成创建专色通道，如图13-31所示，图像效果如图13-32所示。

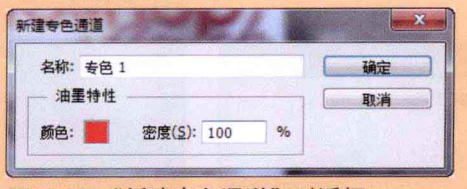



图13-28 “新建专色通道”对话框

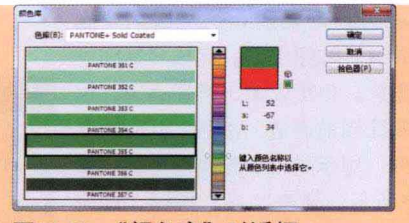


图13-29 “颜色库”对话框




图13-30 “新建专色通道”对话框




图13-31 “通道”面板

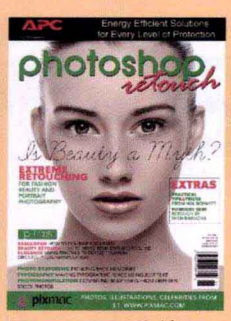



图13-32 图像效果

*Tips*

“新建专色通道”对话框中的“密度”选项值用于在屏幕上模拟印刷时专色的密度，此值为 100% 时可以模拟完全遮盖下层油墨的油墨，为 0% 时可以模拟完全不遮盖下层油墨的透明油墨。

*Tips*

Alpha 通道可以转换为专色通道，双击任何一个 Alpha 通道，弹出“通道选项”对话框，选中“专色”选项，单击“确定”按钮，即可将 Alpha 通道转换为专色通道。双击专色通道，同样可以弹出“专色通道选项”对话框，可以对相关选项进行修改。

## 13.3.6 复制、删除与重命名

双击需要重命名的通道的名称，在显示的文本框中即可输入通道的新名称。但是复合通道和颜色通道不能进行重命名操作。

单击需要复制的通道，并将其拖动到“创建新通道”按钮的上方，释放鼠标即可复制通道，如图13-33所示。也可以选择面板菜单中的“复制通道”选项，在弹出的“复制通道”对话框中，可以进行命名等操作，如图13-34所示。




图13-33 复制通道

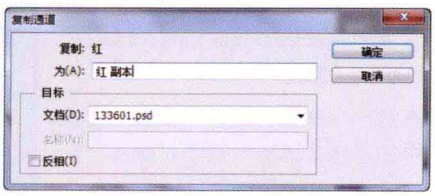



图13-34 “复制通道”对话框

单击并拖动要删除的通道至“删除当前通道”按钮上方，释放鼠标即可将通道删除。也可以单击选择通道，再单击“删除当前通道”按钮，此时会弹出提示框，提示是否删除当前通道，如图13-35所示。单击“是”按钮，即可删除通道。

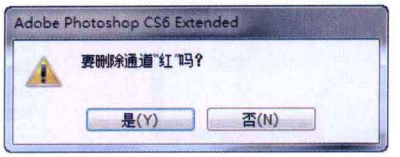


图13-35 删除通道提示框



图13-36 “通道”面板

删除颜色通道后，图像会自动转换为多通道模式，如图13-36所示。复合通道不能被复制，也不能被删除。

应用案例

## 13.3.7 分离通道创建灰度图像

**源文件：无** **视频：光盘\视频\第13章\分离通道创建灰度图像.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\133701.jpg”，如图13-37所示，“通道”面板如图13-38所示。

STEP 02 单击“通道”面板右上角的三角形按钮，在打开的面板菜单中选择“分离通道”选项，如图13-39所示。

STEP 03 原图像将被分离成单独的灰度图像文件，如图13-40所示。图像标题栏的名称为原文件名称加上该通道名称的缩写，原文件则被关闭。


图13-37 素材图像



图13-38 “通道”面板

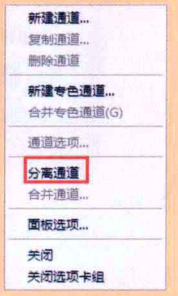


图13-39 面板菜单

*Tips*

当需要在不能保留通道的文件格式中保留单个通道信息时，分离通道非常有用。但是，PSD格式的分层图像不能进行分离通道操作。


图13-40 分离通道图像效果

应用案例

## 13.3.8 合并通道创建彩色图像

**源文件：无** **视频：光盘\视频\第13章\合并通道创建彩色图像.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\133801.jpg、133802.jpg、133803.jpg”，如图13-41所示。

STEP 02 选择任意一个图像，选择“通道”面板菜单中的“合并通道”选项，弹出“合并通道”对话框，设置如图13-42所示。单击“确定”按钮，弹出“合并RGB通道”对话框，设置如图13-43所示。


图13-41 打开素材图像




图13-42 “合并通道”对话框

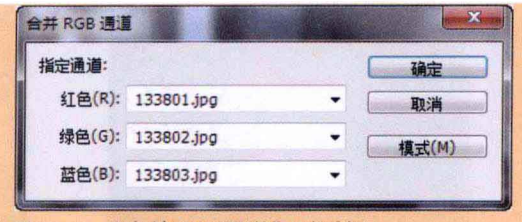



图13-43 “合并RGB通道”对话框

STEP 03 单击“确定”按钮，即可合并通道，图像效果如图13-44所示。在“合并RGB通道”对话框中改变各通道对应的图像，得到的图像效果也不相同，如图13-45所示。

*Tips*

在执行“合并通道”命令前，图像必须是打开状态，并且必须是灰度模式而且具有相同的像素尺寸。



图13-44 图像效果

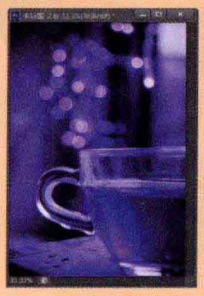
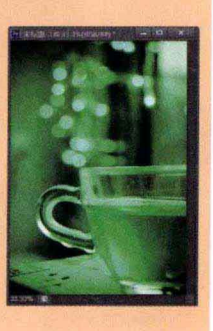


图13-45 图像效果



## 13.3.9 将通道中的图像粘贴到图层

在对图像进行后期处理时，经常会将某一个通道中的信息与原图像进行混合操作，这就需要将通道中的信息提炼出来。打开一张素材图像，如图13-46所示。在“通道”面板中选择通道，按快捷键【Ctrl+A】全选，再按快捷键【Ctrl+C】复制通道，如图13-47所示。

单击选择复合通道，按快捷键【Ctrl+V】复制通道，可以将复制的通道粘贴到一个新的图层中，图像效果如图13-48所示，“图层”面板如图13-49所示。



图13-46 打开素材图像




图13-47 “通道”面板



图13-48 图像效果




图13-49 “图层”面板

## 13.3.10 将图层中的图像粘贴到通道

与将通道中的图像粘贴到图层的方法一样，打开一张素材图像，如图13-50所示。按快捷键【Ctrl+A】全选，再按快捷键【Ctrl+C】复制图像，在“通道”面板中新建一个Alpha通道，如图13-51所示。按快捷键【Ctrl+V】，即可将复制的图像粘贴到通道中，如图13-52所示。



图13-50 打开素材图像

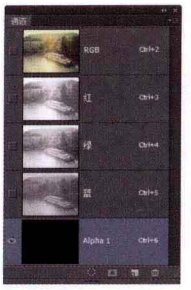


图13-51 “通道”面板



图13-52 “通道”面板

# 13.4 “应用图像”命令

使用“应用图像”命令可以使用与图层关联的混合效果，将图像内部和图像之间的通道组合成新图像。它可以应用于全彩图像，或者图像的一个或多个通道。

## 13.4.1 “应用图像”对话框

使用“应用图像”命令时，当前图像总是目标，而且只能选择一幅源图像。Photoshop将获取源和目标，将它们混合在一起，并将结果输出至目标图像中。打开素材图像，执行“图像→应用图像”命令，弹出“应用图像”对话框，如图13-53所示。

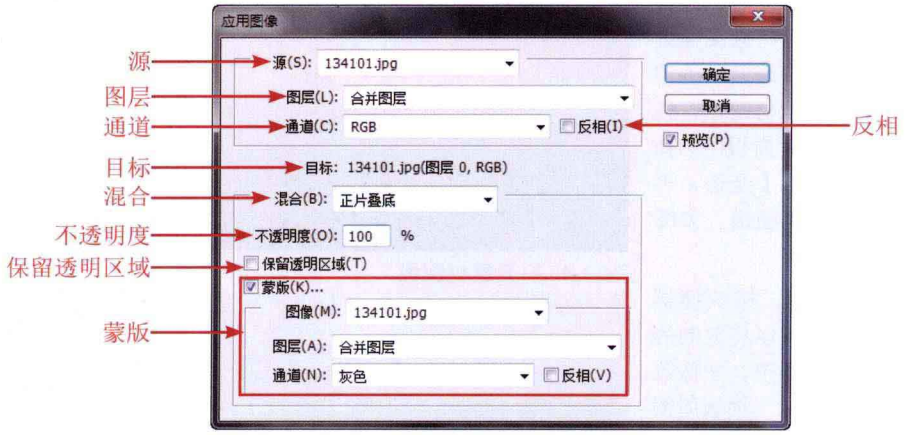



图13-53 “应用图像”对话框

- 源：用来设置参与混合的对象。该下拉列表中可以选择Photoshop打开的所有与当前图像的像素尺寸相同的图像文件。
- 图层：用来设置参与混合对象的图层。如果源文件为JPG等不包括图层信息的格式，该选项只可选择背景图层；如果源文件是PSD等包含多个图层的格式，该选项将包括源文件的所有图层，还会多出一个“合并图层”选项。
- 通道：用来设置参与混合对象的通道。该下拉列表中包含了文件中的所有通道，还会多出一个透明通道。勾选“反相”复选框，可将通道反相后再进行混合。
- 目标：被混合的对象。它可以是图层，也可以是通道，当前所选的图层或通道就是目标对象。
- 混合：设置用于应用的源图像的混合模式。在该下拉列表中包含“图层”面板中没有的两个附加混合模式，即“相加”和“减去”。

  相加：增加两个通道中的像素值。这是在两个通道中组合非重叠图像的好方法。

  减去：从目标通道中相应的像素上减去源通道中的像素值。
- 不透明度：用来设置通道或图层的混合强度。

该值越高，混合的强度就越大。

保留透明区域：用来设置混合范围。勾选该复选框，混合效果将限定在图层的不透明区域范围内。

蒙版：用来设置混合范围。勾选该复选框，将显示隐藏的选项。在该选项下，可以选择包含蒙版的图像和图层，也可以选择任何颜色通道或Alpha通道以用作蒙版。

应用案例

## 13.4.2 使用“应用图像”命令增加图像细节

**源文件：光盘\源文件\第13章\13-4-2.psd**

**视　频：光盘\视　频\第13章\使用“应用图像”命令增加图像细节.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\134201.jpg”，如图13-54所示。打开“通道”面板，单击“红”通道时，图像颜色过浅、细节较少，如图13-55所示。



图13-54 打开素材图像



图13-55 “红”通道

STEP 02 单击“蓝”通道时，图像颜色过暗、对比不明显，如图13-56所示；单击“绿”通道时，图像细节保存最多、对比度最明显，如图13-57所示。



图13-56 “蓝”通道



图13-57 “绿”通道

*Tips*

在对图像进行处理时，要观察每个通道的信息，要找出图像细节保存最多、对比度最好的通道。一般情况下，处理人物皮肤多采用“绿”通道。




图13-58 “图层”面板

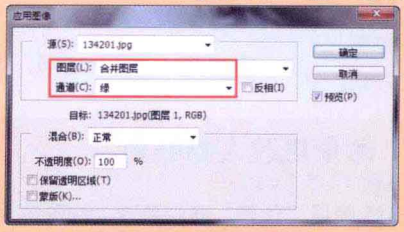



图13-59 “应用图像”对话框

STEP 03 按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图13-58所示。执行“图像→应用图像”命令，弹出“应用图像”对话框，设置如图13-59所示。

STEP 04 单击“确定”按钮，图像效果如图13-60所示。设置“图层1”的混合模式为“明度”，图像效果如图13-61所示。

*Tips*

在“应用图像”对话框中将“混合”设置为正常时，相当于将“绿”通道拷贝到“图层1”中。尽管通过将通道拷贝到“图层”面板中的图层中可以创建通道的新组合，但采用“应用图像”命令来混合通道信息会更迅速。



图13-60 图像效果



图13-61 图像效果

# 13.5 “计算”命令

“计算”命令用于混合两个来自一个或多个源图像的单个通道，将计算结果应用到新图像的新通道，或现有图像的选区。但是，不能对复合通道应用此命令。打开素材图像，执行“图像→计算”命令，弹出“计算”对话框，如图13-62所示。

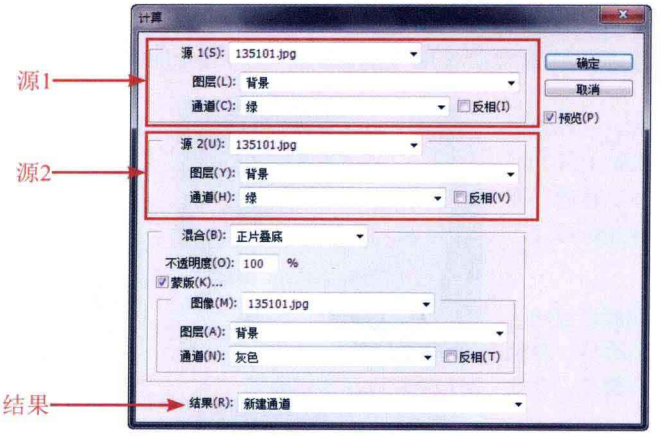



图13-62 “计算”对话框

- 源1：用来选择第一个源图像、图层和通道。在该选项中可以选择在Photoshop中打开的所有文件，前提是该文件的尺寸与执行“计算”命令的文件尺寸相同，Photoshop无法对不同尺寸的通道进行计算。
- 源2：用来选择与“源1”混合的第二个源图像、图层和通道。该文件必须是打开的，并且与“源1”的图像具有相同的尺寸和分辨率。
- 结果：可以选择一种计算结果的生成方式。在该下拉列表中包括“新建通道”、“新建文档”和“选区”三个选项。
  - 选择“新建通道”选项，可以将计算结果应用到新的通道中，参与混合的两个通道不受任何影响。
  - 选择“新建文档”选项，可得到一个新的黑白图像。
  - 选择“选区”选项，可得到一个新的选区。

**应用案例**

### 13.5.1 使用“计算”命令更改人物肤色

**源文件：光盘\源文件\第13章\13-5-1.psd**
**视　频：光盘\视　频\第13章\使用“计算”命令更改人物肤色.swf**

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\135101.jpg”，如图13-63所示。执行“图像→计算”命令，弹出“计算”对话框，设置如图13-64所示。



图13-63 打开素材图像

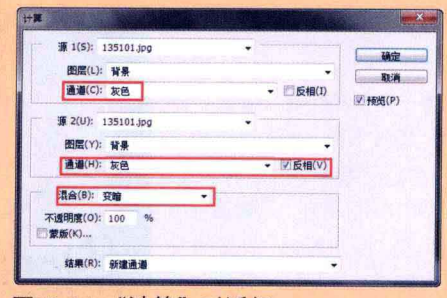



图13-64 “计算”对话框

*Tips*

使用“灰色”通道勾选“反相”进行计算所得的结果中，高光部分为接近中性色的区域，而暗调部分为远离中性色的区域。由于在人物图像中，人物的皮肤颜色一般为中性色调，所以创建的Alpha1通道即为人物皮肤区域的选区。



图13-65 “通道”面板



图13-66 “计算”对话框

STEP 02 单击“确定”按钮，“通道”面板中将添加一个新的通道“Alpha 1”，如图13-65所示。再次执行“图像→计算”命令，弹出“计算”对话框，设置如图13-66所示。

STEP 03 单击“确定”按钮，“通道”面板中将添加一个新的通道“Alpha 2”，如图13-67所示。按住【Ctrl】键单击“Alpha 2”缩览图载入选区，单击RGB复合通道，为“背景”图层添加“色相/饱和度”调整图层，设置如图13-68所示，图像效果如图13-69所示。



图13-67 “通道”面板



图13-68 “属性”面板



图13-69图像效果

## 13.6 通道的应用

前面已经对通道的相关基础知识和多种创建通道的方法进行了详细的介绍，本节将向读者介绍通道在设计中的应用，希望通过这些案例可以拓宽读者应用通道的思路和方法。

应用案例

### 13.6.1 使用Lab通道创建图像明快颜色

**源文件：光盘\源文件\第13章\13-6-1.psd**

**视　频：光盘\视　频\第13章\使用Lab通道创建图像明快颜色.swf**

Lab颜色模式下的图像由三个通道组成：明度通道、a通道和b通道。明度通道存储了图像的大多数细节，a通道存储绿色和洋红色信息，b通道存储蓝色和黄色信息。因此，调整a、b通道会使图像颜色更加明快，而不会影响到图像的细节。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\136101.jpg”，如图13-70所示。执行“图像→模式→Lab颜色”命令，将图像的模式转换为Lab模式，打开“通道”面板，可以看到Lab模式下的通道信息，如图13-71所示。



图13-70 打开素材图像



图13-71 “通道”面板

STEP 02 按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图13-72所示。执行“图像→应用图像”命令，弹出“应用图像”对话框，设置如图13-73所示。




图13-72 “图层”面板

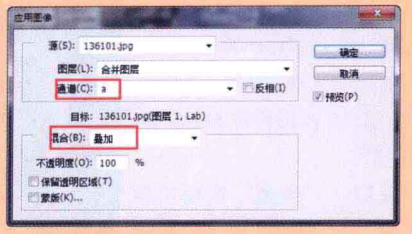



图13-73 “应用图像”对话框

STEP 03 单击“确定”按钮，图像效果如图13-74所示。再次执行“图像→应用图像”命令，弹出“应用图像”对话框，设置如图13-75所示。



图13-74 图像效果

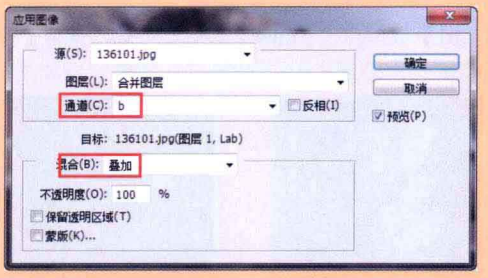



图13-75 “应用图像”对话框

STEP 04 单击“确定”按钮，图像效果如图13-76所示。将“图层1”的“不透明度”设置为“60%”，图像效果如图13-77所示。



图13-76 图像效果

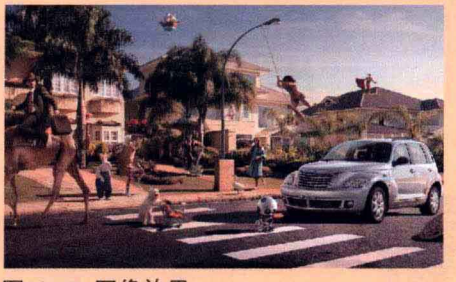


图13-77 图像效果

*Tips*

对a、b通道进行“应用图像”操作后，如果颜色过艳，可以降低图层的不透明度。另外，除了使用“应用图像”命令外，还可以使用“曲线”命令调整a、b通道。

应用案例

## 13.6.2 降低高光

**源文件：光盘\源文件\第13章\13-6-2.psd　视频：光盘\视频\第13章\降低高光.swf**

降低图像的高光有很多方法，可以使用“仿制图章工具”、“修复画笔工具”及一些混合模式来实现，但是使用这些工具来修复高光需要很大的耐性，并且很容易留下修改的痕迹。下面将向读者介绍如何通过通道来降低图像的高光，并且不会产生任何痕迹。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\136201.jpg”，如图13-78所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图13-79所示。



图13-78 打开素材图像




图13-79 “图层”面板

STEP 02 打开“通道”面板，通过对选择“红”、“绿”和“蓝”通道时图像的观察，可以发现选择“蓝”通道时图像的反差最强，如图13-80所示。










图13-80 观察各通道中的图像

STEP 03 按住【Ctrl】键单击“蓝”通道缩览图，载入“蓝”通道选区，单击“通道”面板上的“将选区存储为通道”按钮，新建一个Alpha通道，如图13-81所示。

STEP 04 按快捷键【Ctrl+D】取消选区，选择Alpha1通道，执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框，设置如图13-82所示。单击“确定”按钮，图像效果如图13-83所示。




图13-81 “通道”面板




图13-82 “高斯模糊”对话框



图13-83 图像效果

STEP 05 按快捷键【Ctrl+I】使图像反相，图像效果如图13-84所示。单击RGB复合通道，执行“图像→应用图像”命令，弹出“应用图像”对话框，设置如图13-85所示。

STEP 06 单击“确定”按钮，图像效果如图13-86所示。设置“图层1”的“混合模式”为“变暗”，图像效果如图13-87所示。



图13-84 图像效果

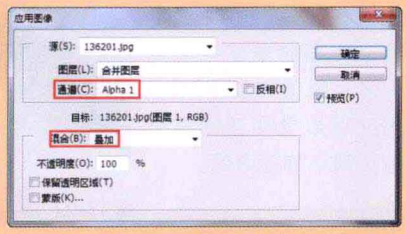



图13-85 “应用图像”对话框



图13-86 图像效果



图13-87 图像效果

应用案例

## 13.6.3 消除红眼

**源文件：光盘\源文件\第13章\13-6-3.psd　视频：光盘\视频\第13章\消除红眼.swf**

使用Photoshop中自带的“红眼工具”可以很方便地消除红眼，但修改之后必须做一些手工修饰。如果图像非常锐化，使用“红眼工具”消除红眼处理起来就比较麻烦，这时使用通道就可以很方便地消除红眼，并且能够产生很自然的效果。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\136301.jpg”，如图13-88所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层1”，如图13-89所示。

STEP 02 单击工具箱中的“套索工具”按钮，在眼睛红色区域周围绘制出选区，如图13-90所示。打开“通道”面板，查看“红”通道，效果如图13-91所示。



图13-88 打开素材图像



图13-89“图层”面板



图13-90创建选区



图13-91“红”通道图像

*Tips*

在使用通道执行消除红眼操作时，实际上根本不需要查看“红”通道，“红”通道本身就是损坏的通道。这里查看“红”通道，只是为了让读者看到损坏的区域。在实际的操作过程中，可以忽略查看“红”通道而直接查看其他通道。

STEP 03 单击“绿”通道，查看“绿”通道中的图像效果，在“绿”通道中眼睛看起来要好得多，如图13-92所示，因此可以使用该通道来校正损坏的红通道。

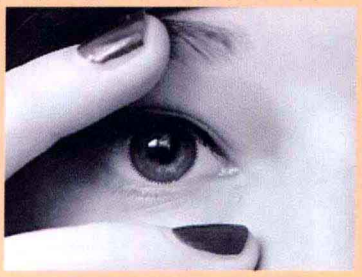


图13-92 图像效果

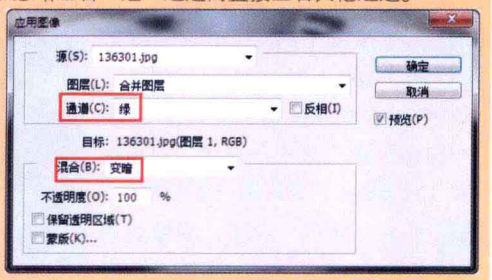



图13-93 “应用图像”对话框

STEP 04 单击RGB复合通道，执行“图像→应用图像”命令，弹出“应用图像”对话框，设置如图13-93所示。

STEP 05 单击“确定”按钮，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，图像效果如图13-94所示。使用相同的方法，对另外一个眼睛进行去除红眼操作，图像效果如图13-95所示。



图13-94 图像效果



图13-95 图像效果

*Tips*

如果需要对图像的颜色进行调整和处理，最好的方法就是应用通道。在“通道”面板中找到需要处理的颜色通道，对该通道进行处理，这样处理出来的图像颜色会非常真实。

应用案例

## 13.6.4 抠出人物毛发

**源文件：光盘\源文件\第13章\13-6-4.psd　视频：光盘\视频\第13章\抠出人物毛发.swf**

由于可以使用许多重要的功能编辑通道，在通道中制作选区时，就要求操作者能够具备全面的技术和融会贯通的能力。对于像毛发类细节较多且复杂的对象，通道是制作此类选区的最佳工具。下面将通过实例向读者介绍如通过通道抠出人物的毛发细节。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\136401.jpg”，如图13-96所示。打开“通道”面板，复制“蓝”通道得到“蓝 副本”通道，如图13-97所示。



图13-96 打开素材图像




图13-97 “通道”面板

STEP 02 执行“图像→调整→亮度/对比度”命令，弹出“亮度/对比度”对话框，设置如图13-98所示。单击“确定”按钮，通道图像效果如图13-99所示。

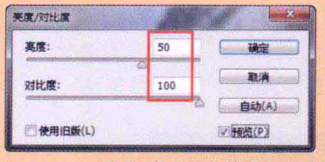



图13-98 “亮度/对比度”对话框



图13-99 通道图像效果




图13-100 “色阶”对话框



图13-101 通道图像效果

STEP 03 执行“图像→调整→色阶”命令，弹出“色阶”对话框，设置如图13-100所示。单击“确定”按钮，通道图像效果如图13-101所示。

STEP 04 再次执行“图像→调整→亮度/对比度”命令，弹出“亮度/对比度”对话框，设置如图13-102所示。单击“确定”按钮，通道图像效果如图13-103所示。

*Tips*

在通道中运用“亮度 / 对比度”和“色阶”命令，调整图像的对比度，使黑色部分更黑，白色部分更白，这样就可以很方便地创建出所需要的选区，得到想要的图像效果。




图13-102 “亮度/对比度”对话框



图13-103 道图像效果

STEP 05 设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”选择合适的笔触大小在“蓝 副本”通道中需要创建选区的部分涂抹，如图13-104所示。设置“前景色”为白色，在不需要的部分涂抹，如图13-105所示。

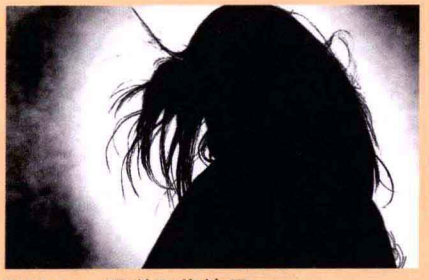


图13-104 通道图像效果



图13-105 通道图像效果

STEP 06 按住【Ctrl】键单击“蓝 副本”通道缩览图，调出“蓝 副本”通道选区，按快捷键【Ctrl+Shift+I】，反向选择选区，如图13-106所示。单击RGB复合通道，图像效果如图13-107所示。



图13-106 载入选区



图13-107 图像效果

STEP 07 执行“选择→修改→羽化”命令，弹出“羽化选区”对话框，设置如图13-108所示。单击“确定”按钮，按快捷键【Ctrl+J】复制图层，隐藏“背景”图层，图像效果如图13-109所示。

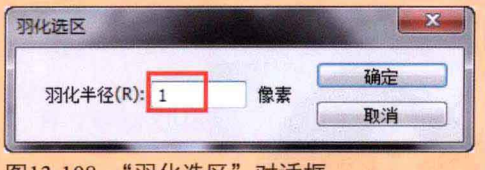



图13-108 “羽化选区”对话框



图13-109 图像效果

STEP 08 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\136402.jpg”，如图13-110所示。将刚刚抠出的人物图像复制到该文件中，调整到合适的大小和位置，如图13-111所示。


图13-110 打开素材图像


图13-111 图像效果

应用案例

## 13.6.5 抠出半透明图像

源文件：源文件\第13章\13-6-5.psd　　视频：视频\第13章\抠出半透明图像.swf

下面通过实例讲解如何使用“快速蒙版工具”和“画笔工具”抠出半透明图像，抠图时通道的作用就是存储选区和存储颜色。


图13-112 打开素材图像



图13-113 “通道”面板

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\136501.jpg”，如图13-112所示。打开“通道”面板，拖动“蓝”通道至“创建新通道”按钮上，复制“蓝”通道得到“蓝 副本”通道，如图13-113所示。

*Tips*

选择哪个通道关键是要看哪一个通道中的颜色反差大，颜色反差越大，提取选区就越方便。此外，对比红、绿和蓝通道，发现蓝通道的反差最明显。

STEP 02 执行“图像→调整→色阶”命令，弹出“色阶”对话框，设置如图13-114所示。单击“确定”按钮，通道图像效果如图13-115所示。

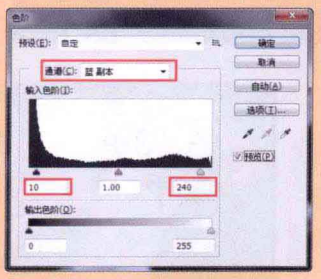


图13-114 “色阶”对话框


图13-115 通道图像效果


图13-116 快速蒙版


图13-117创建选区

STEP 03 单击RGB复合通道，按【Q】键进入快速蒙版编辑状态，使用“画笔工具”选择合适的笔触在画布中进行涂抹，如图13-116所示。退出快速蒙版编辑模式，得到人物选区，如图13-117所示。

*Tips*

快速蒙版默认的蒙版区域的颜色为 50% 不透明度的红色，在此处为了便于将蒙版颜色与背景颜色进行区分，在进入快速蒙版编辑状态前，将蒙版区域的颜色修改为蓝色。

STEP 04 单击“蓝 副本”通道，设置“前景色”为白色，使用“画笔工具”在人物不透明的地方进行涂抹并填充白色，如图13-118所示。按快捷键【Ctrl+Shift+I】反向选区，设置“前景色”为黑色，按【Alt+Delete】键填充黑色，如图13-119所示。


图13-118 通道图像效果


图13-119 通道图像效果

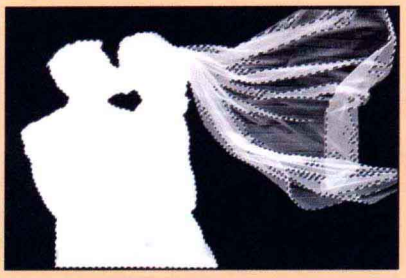

图13-120 载入选区


图13-121 图像效果

STEP 05 按住【Ctrl】键单击“蓝 副本”通道，载入“蓝 副本”通道选区，如图13-120所示。单击RGB复合通道，按快捷键【Ctrl+J】复制图层，隐藏“背景”图层，图像效果如图13-121所示。

STEP 06 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\136502.jpg”，如图13-122所示。将刚刚抠出的人物图像复制到该文件中，如图13-123所示。


图13-122 打开素材图像


图13-123 图像效果

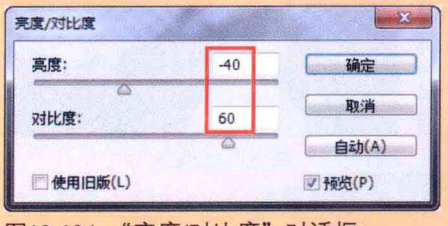


图13-124 “亮度/对比度”对话框


图13-125 图像效果

STEP 07 保持“图层1”的选择状态，执行“图像→调整→亮度/对比度”命令，弹出“亮度/对比度”对话框，设置如图13-124所示。单击“确定”按钮，图像效果如图13-125所示。

*Tips*

完成对半透明图像的抠图后，某些边缘的区域难免会出现一些不清晰的痕迹，可以通过一些修补工具再对图像进行一些修饰，最终完成半透明图像的抠图操作。

应用案例

## 13.6.6 制作黑白照片

**源文件：光盘\源文件\第13章\13-6-6.psd 视频：光盘\视频\第13章\制作黑白照片.swf**

使用“计算”命令可以创造黑白效果，既可以兼顾图像的对比度和细节，又可以使用混合模式控制亮度，所以该方法的可调性比较强。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\136601.jpg”，如图13-126所示。打开“通道”面板，单击“红”通道时，图像颜色过浅、细节较少，如图13-127所示。



图13-126 打开素材图像



图13-127 “红”通道

STEP 02 单击“绿”通道时，图像细节保持比较好，但是对比度不够，如图13-128所示；单击“蓝”通道时，图像的细节和对比度都比较好，如图13-129所示。



图13-128 “绿”通道

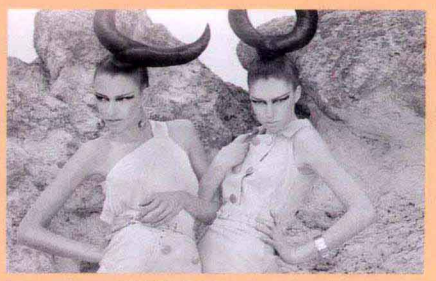


图13-129 “蓝”通道

STEP 03 执行“图像→计算”命令，弹出“计算”对话框，设置如图13-130所示。单击“确定”按钮，将生成一个新的文件，如图13-131所示。

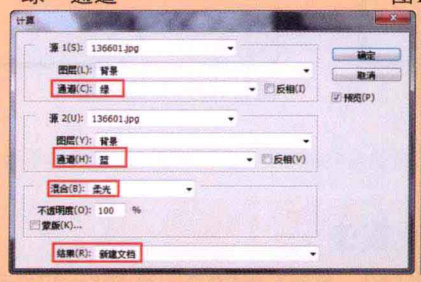



图13-130 “计算”对话框



图13-131 生成新文件

*Tips*

制作黑白照片的关键是“混合”选项的设定，最为常见的两种混合模式为“叠加”和“柔光”。此处，叠加模式使图像变亮，但是对比度增加，柔光模式效果正好相反。用户可根据自己的喜好选择不同的模式，也可以使用“不透明度”选项控制效果。

STEP 04 新生成的文档为多通道模式，只有一个“Alpha1”通道，如图13-132所示。执行“图像→模式→灰度”命令，将图像转为灰度模式，如图13-133所示。

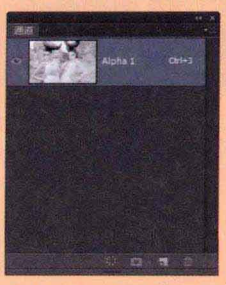



图13-132 “通道”面板

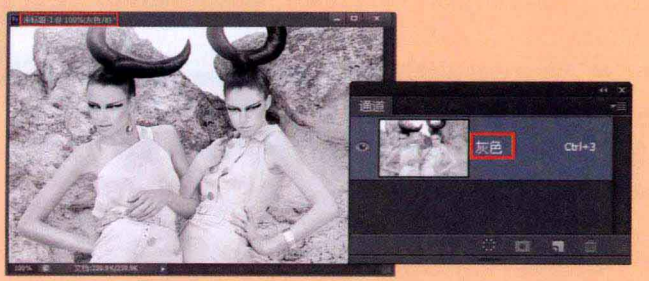



图13-133 灰度模式

应用案例

## 13.6.7 改变图像色调

**源文件：光盘\源文件\第13章\13-6-7.psd　视频：光盘\视频\第13章\改变图像色调.swf**

使用一种通道的灰度图像替换另外一个通道，会产生不同的色调效果，除下述方法外，用户还可以尝试多种不同的组合。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\136701.jpg”，如图13-134所示。打开“通道”面板，单击“蓝”通道，如图13-135所示。



图13-134　打开素材图像




图13-135　“通道”面板

STEP 02 执行“图像→应用图像”命令，弹出“应用图像”对话框，设置如图13-136所示。单击“确定”按钮，单击RGB复合通道，图像效果如图13-137所示。

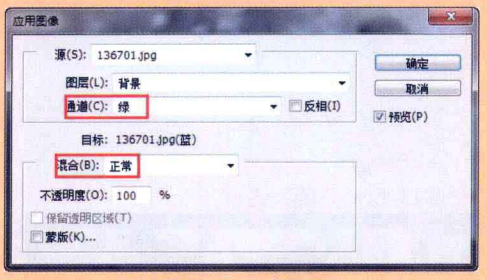



图13-136　“应用图像”对话框



图13-137　图像效果

*Tips*

除本实例介绍的方法外，用户还可以直接将“绿”通道复制再粘贴到“蓝”通道中，得到的图像效果将保持一致。

应用案例

## 13.6.8 使用Lab模式锐化图像

**源文件：源文件\第13章\13-6-8.psd　视频：视频\第13章\使用Lab模式锐化图像.swf**

“明度”通道内不包含图像的颜色信息，所以对“明度”通道进行锐化不但不会增加图像的杂色，而且还会避免产生色晕。

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第13章\136801.jpg”，如图13-138所示。执行“图像→模式→Lab颜色”命令，将图像转换为Lab颜色模式，“通道”面板如图13-139所示。



图13-138　打开素材图像




图13-139　“通道”面板

STEP 02 按住【Ctrl】键单击“明度”通道的缩览图载入选区，如图13-140所示，按快捷键【Ctrl+Shift+I】反向选区，效果如图13-141所示。

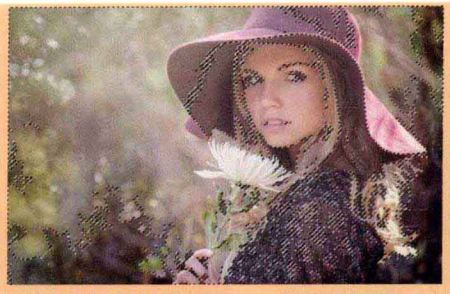


图13-140 载入选区



图13-141 反向选区

STEP 03 单击“明度”通道，执行“滤镜→锐化→USM锐化”命令，弹出“USM锐化”对话框，设置如图13-142所示。单击“确定”按钮，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，图像效果如图13-143所示。




图13-142 “USM锐化”对话框



图13-143 图像效果

*Tips*

此处只是简单提到“滤镜”中的“锐化”功能，更多“滤镜”和“锐化”功能将在第 18 章中为读者详细讲解。

## 13.7 选区、蒙版和通道的关系

在Photoshop中通道、蒙版和选区具有很重要的地位，它们三者之间也存在着极大的关联，而且选区、图层蒙版、快速蒙版及Alpha通道四者之间具有五种转换关系，如图13-144所示。

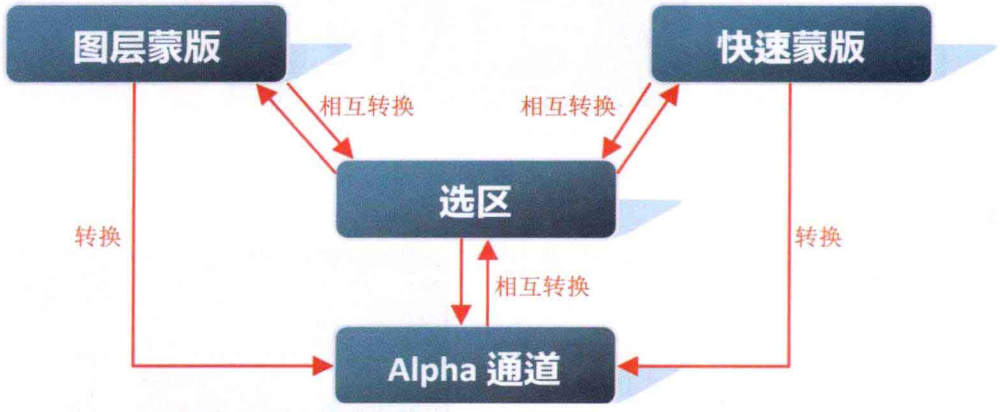



图13-144 选区、蒙版和通道之间的关系

### 13.7.1 选区与快速蒙版的关系

选区和快速蒙版之间具有相互转换的关系。对图像的某个部分进行色彩调整，就必须有一个制定过程，这个制定过程称为选取，选取后便会形成选区。选区主要包含以下两个概念：

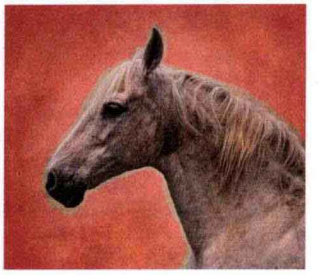
- 选区是封闭的区域，可以是任何形状，但一定是封闭的，不存在开放的选区。

选区一旦建立，大部分的操作就只针对选区范围有效，如果要针对全图操作，必须先取消选区。

在具体操作时，可以通过创建并编辑快速蒙版得到选区，也可以通过将选区转换成快速蒙版，再对其进行编辑得到更为精确的选区。

单击工具箱中的“套索工具”按钮，在图像上创建图像的基本轮廓选区，如图13-145所示，此时就可以方便地使用快速蒙版进行编辑了。单击工具箱中的“以快速蒙版模式编辑”按钮，图像中非选取的部分会自动用半透明的红色填充，如图13-146所示。


图13-145 创建选区


图13-146 进入快速蒙版

单击工具箱中的“画笔工具”按钮，设置“前景色”为黑色，在非选区部分进行涂抹，如图13-147所示。半透明红色区域是被蒙版区域，退出快速蒙版状态后，半透明红色区域之外的区域就是所创建的选区，使用快速蒙版编辑后将得到更为精确的选区，如图13-148所示。

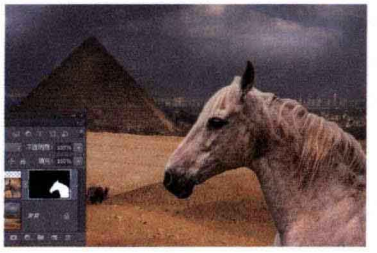

图13-147 在非选区部分涂抹

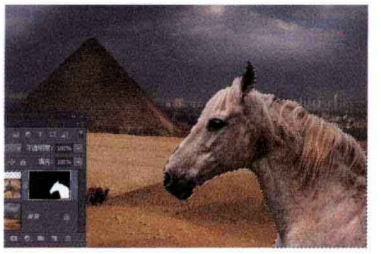

图13-148 得到精确选区

## 13.7.2 选区与图层蒙版的关系

选区与图层蒙版之间同样具有相互转换的关系。通过在“图层”面板上单击“添加图层蒙版”按钮，为当前的图层添加一个图层蒙版，如图13-149所示。

按住【Ctrl】键在“图层”面板上单击图层蒙版缩览图，则可以载入其存储的选区，效果如图13-150所示。


图13-149 图层蒙版的应用


图13-150 载入图层蒙版选区

## 13.7.3 选区与Alpha通道的关系

选区与Alpha通道之间具有相互依存的关系。Alpha通道具有存储选区的功能，以便用到时可以载入选区。在图像上创建需要处理的选区，如图13-151所示。

执行“选择→存储选区”命令，或单击“通道”面板上的“将选区存储为通道”按钮，都可以将选区转换为Alpha通道，如图13-152所示。


图13-151 创建选区

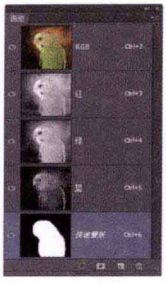

图13-152 “通道”面板

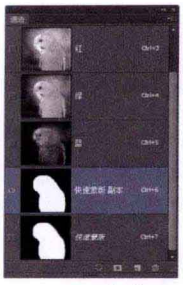
## 13.7.4 通道与快速蒙版的关系

快速蒙版可以转换为Alpha通道。在快速蒙版编辑状态下，“通道”面板中将会自动生成一个名称为

“快速蒙版”的暂存通道，如图13-153所示。

将该通道拖动至“创建新通道”按钮上，释放鼠标可以复制通道并将其存储为Alpha通道，如图13-154所示。

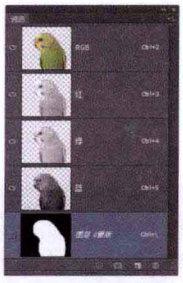

图13-153 快速蒙版临时通道

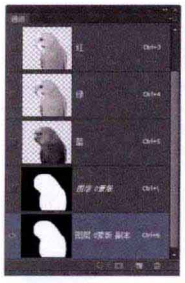

图13-154 复制Alpha通道

### 13.7.5 通道与图层蒙版的关系

图层蒙版可以转换为Alpha通道。在“图层”面板上单击“添加图层蒙版”按钮，为当前图层添加一个图层蒙版，打开“通道”面板，可以看到“通道”面板中暂存一个名称为“图层*蒙版”的通道，如图13-155所示。

将该通道拖动至“创建新通道”按钮上，释放鼠标可以复制通道并将其存储为Alpha通道，如图13-156所示。


图13-155 图层蒙版临时通道


图13-156 转换为Alpha通道

## 13.8 专家支招

按住【Ctrl】键单击不同的通道，可快速载入该通道的选区。但是很多情况下，复杂的选区是由多个选区计算而成的，如果画布中已有选区，按住【Ctrl】键载入其他选区，已有选区将被替代。

### 13.8.1 通道功能总结

很多人对通道的运用都是一知半解，甚至于使用了很久的Photoshop，还没有使用过通道功能。其实理解了通道的功能就能很容易地学习并使用通道。通道的主要作用就是存储颜色信息和创建保存选区，了解了这两点，相信对于读者的学习会有帮助。

### 13.8.2 快速创建复杂选区

不仅仅是对于通道，蒙版也是同样的道理。如果当前图像中包含选区，单击“通道”面板中的缩览图时，可以按不同的快捷键计算选区。按【Ctrl+Shift】键可将载入的选区添加到已有选区中；按【Ctrl+Alt】键可将载入的选区从已有选区中减去；按【Ctrl+Alt+Shift】键可得到载入选区与当前选区相交的选区范围。

## 13.9 总结扩展

通道中存储了大量的图像信息，包括颜色、选区等，通过对通道的处理操作，可以方便地改变图像的色调、创建出特殊的选区，以及制作一些其他方法实现不了的图像处理效果。

## 13.9.1 本章小结

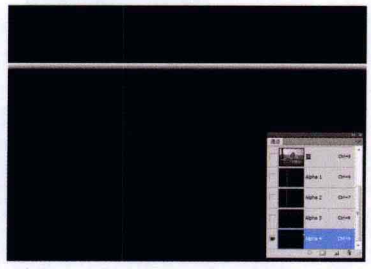
本章主要向读者介绍了有关通道的相关基础知识，以及创建通道的4种方法，并且通过多个实例向读者讲解了通道在图像处理和设计方面的应用和技巧。通过本章的学习，希望能够帮助读者对通道有更加深入的了解，并能够将本章中学习到的通道处理的方法灵活运用到设计当中。

## 13.9.2 举一反三——使用通道制作图像折痕效果

| 源文件： | 光盘\源文件\第13章\13-9-2.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第13章\使用通道制作图像折痕效果.swf |
| 难易程度： | ★★★☆☆ |
| 学习时间： | 15分钟 |



(1)



(2)



(3)



(4)

1. 通过参考线定位出照片折痕位置，新建Alpha通道。
2. 在Alpha1至Alpha4通道中沿参考线创建矩形选区并填充黑白渐变。
3. 使用通道计算方法得到Alpha5和Alpha6通道。
4. 分别载入Alpha5和Alpha6通道选区，应用“曲线”调整。

# 第14章 Photoshop CS6中文字的处理

本章主要讲解Photoshop CS6中文字的处理方法。Photoshop提供了多种创建文字的工具，并且文字的编辑方法也变得非常灵活。用户可以对文字的各种属性进行精确的设置，还可以对字体进行变形、查找与替换等操作。本章将全面为用户介绍在Photoshop中创建文字和编辑文字的各种方法。

**本章学习重点**




第 359 页
掌握创建不同类型文字的方法




第 372 页
掌握设置字符和段落属性的方法




第 379 页
了解字符样式和段落样式的使用




第 386 页
掌握变形和编辑文字的方法

## 14.1 输入文字

Photoshop CS6中的文字输入方法有横排文字输入法与直排文字输入法两种，文本的内容形式也分为两种，即“点文字”形式和“段落文字”形式。本节将对Photoshop CS6中文字的输入方式做详细讲解。

### 14.1.1 认识文字工具

单击工具箱中的“横排文字工具”按钮 T 或者按快捷键【T】，再使用鼠标右键单击该按钮，即可展开文字工具组，该组中共包括4种工具，如图14-1所示。

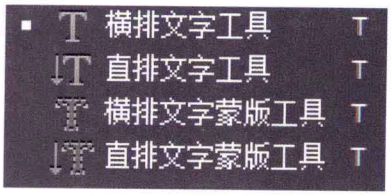



图14-1 文字工具

其中“横排文字工具”和“直排文字工具”用来创建点文字，“横排文字蒙版工具”和“直排文字蒙版工具”用来创建文字选区。

*Tips* 文本的不同分类方式

文本从排列方式上划分，可分为横排文字和直排文字；从文字的类型上划分，可分为文字和文字蒙版；从创建的内容上划分，可分为点文字、段落文字和路径文字；从样式上划分，可分为普通文字和变形文字。

### 14.1.2 输入横排文字

单击工具箱中的“横排文字工具”按钮 T，在画布中单击插入输入点，即可输入横排文字，具体步骤如下：

01 执行“文件→打开”命令，打开一张图像，如图14-2所示。单击工具箱中的“横排文字工具”按钮，在图像上单击，单击点会出现插入点，如图14-3所示。



图14-2 打开图像

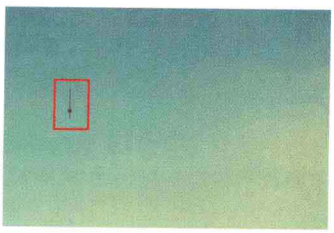


图14-3 确定文字插入点

02 在画布中输入文字，效果如图14-4所示。单击选项栏上的“提交所有当前编辑”按钮✓，完成文字输入，使用相同方法输入其他文字，效果如图14-5所示。

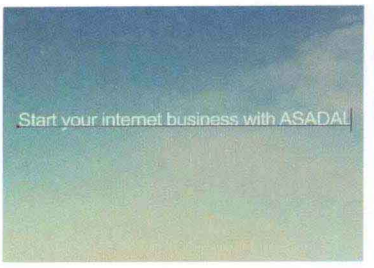


图14-4 输入文字



图14-5 输入其他文字

*Tips*

当文字处于编辑状态时，可以输入并编辑文本。但是，如果要执行其他操作，则必须先提交对当前文字的编辑后才能进行。

## 应用案例 制作美丽的绿草字

**源文件：源文件\第14章\14-1-2.psd　　视频：视频\第14章\制作美丽的绿草字.swf**

STEP 01 执行“文件→新建”命令，在弹出的“新建”对话框中设置参数值，单击“确定”按钮，新建一个文档，如图14-6所示。使用“渐变工具”，在“渐变编辑器”中设置渐变色从RGB（173、191、65）到RGB（50、138、38），如图14-7所示。

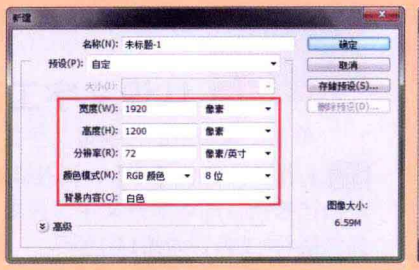
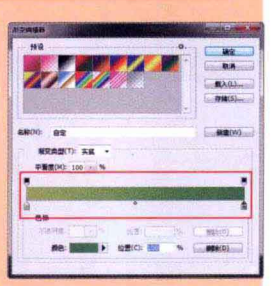
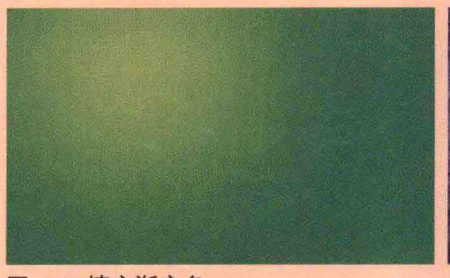
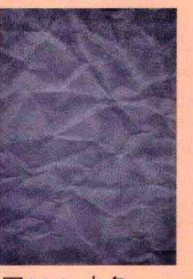


图14-6 新建文档

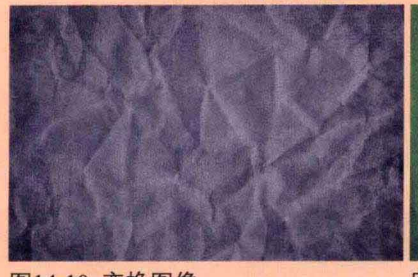

图14-7 设置渐变色

STEP 02 在画布中拖动鼠标填充“径向渐变”，如图14-8所示。打开素材图像“光盘\素材\第14章\141201.jpg”，并将其去色，如图14-9所示。


图14-8 填充渐变色


图14-9 去色

STEP 03 将其拖入到新建的文档中调整到合适位置与大小，如图14-10所示。设置该图层“混合模式”为“叠加”，“不透明度”为“70%”，如图14-11所示。


图14-10 变换图像

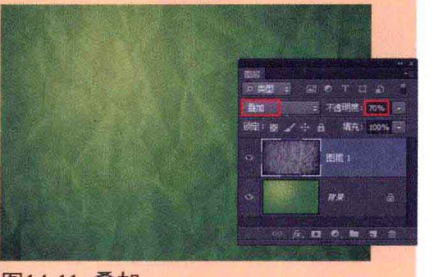


图14-11 叠加

STEP 04 按快捷键【Ctrl+J】复制该图层，设置其“不透明度”为“20%”，如图14-12所示。使用相同方法拖入其他素材并进行相应操作，如图14-13所示。



图14-12 复制图层



图14-13 拖入素材




**STEP 05** 新建“图层4”，设置“前景色”为黑色，使用黑色的柔边画笔在图像四周涂抹出暗角效果，如图14-14所示。使用“横排文字工具”，在选项栏中设置参数值，并在图像中输入文字，如图14-15所示。



图14-14 涂抹暗角




图14-15 输入文字

**STEP 06** 设置该文字图层的“不透明度”为“50%”，拖入素材图像“光盘\素材\第14章\141204.jpg”并将其调整到合适的位置，如图14-16所示。使用“钢笔工具”沿着字母“G”的边缘绘制不规则的路径，如图14-17所示。




图14-16 拖入素材



图14-17 绘制路径

*Tips*

步骤06中将文字图层的“不透明度”设置为“50%”，是为了后期绘制文字路径时能更清楚地看到草地，方便把握路径形状。

**STEP 07** 按快捷键【Ctrl+Enter】将路径转为选区，如图14-18所示。选中“图层5”，按快捷键【Ctrl+J】复制选区内图像，如图14-19所示。

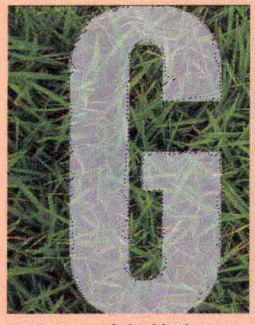


图14-18 路径转选区



图14-19 复制图像




“图层”面板

**STEP 08** 双击该图层缩览图，在弹出的“图层样式”对话框中分别选择“斜面和浮雕”和“光泽”选项设置参数值，如图14-20、图14-21所示。



图14-20 斜面和浮雕

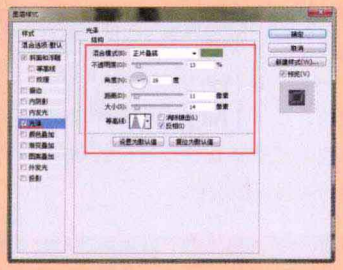


图14-21 光泽

STEP 09 设置完成后，单击“确定”按钮，文字效果如图14-22所示。将该图层复制，并设置其“不透明度”为“50%”，如图14-23所示。



图14-22 文字效果




图14-23 复制图层

STEP 10 双击“图层6 副本”的缩览图，在弹出的“图层样式”对话框中分别选择“斜面与浮雕”和“投影”选项修改参数值，如图14-24、图14-25所示。

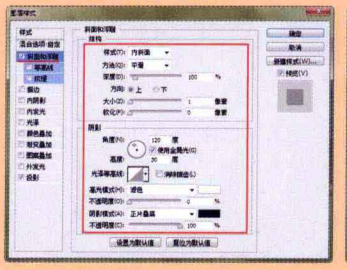


图14-24 斜面和浮雕

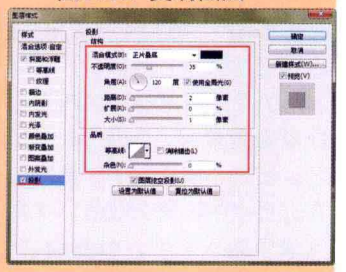


图14-25 投影

STEP 11 设置完成后，单击“确定”按钮，图像效果如图14-26所示。载入该图层的选区，并将选区分别向下、向右微移，如图14-27所示。



图14-26 图像效果



图14-27 载入并移动选区

STEP 12 在“图层6”下方新建“图层7”，设置“前景色”为黑色，按快捷键【Alt+Delete】为选区填充颜色，如图14-28所示。执行“滤镜→模糊→动感模糊”命令，在弹出的“动感模糊”对话框中设置参数值，如图14-29所示。

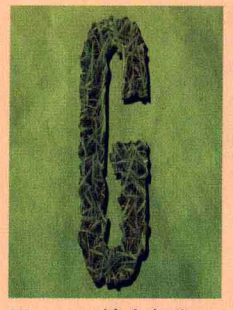


图14-28 填充颜色






图14-29 “动感模糊”面板 图像效果

STEP 13 复制“图层6”，将其移动到“图层7”下方，删除图层样式，并将其适当向右下移动，以模拟文字的厚度，如图14-30所示。选中有关的图层，按快捷键【Ctrl+G】编组并重命名，如图14-31所示。



图14-30 图像效果




“图层”面板

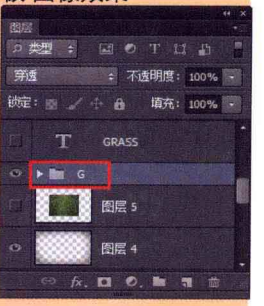



图14-31 编组与重命名

*Tips*

在制作其他字母时，为了提高工作效率可以直接拷贝字母“G”的图层样式。按下【Alt】键，将样式图标拖曳到需要添加图层样式的图层即可快速拷贝图层样式。

STEP 14 使用相同方法制作其他的文字效果，如图14-32所示。新建“图层16”，设置白色的柔边画笔，在图像中适当涂抹，并设置其“混合模式”为“叠加”，“不透明度”为“50%”，如图14-33所示。



图14-32 制作其他文字



图14-33 涂抹图像

STEP 15 拖入其他素材文件进行相应操作，并输入辅助文字，操作完成，效果如图14-34所示，“图层”面板如图14-35所示。



图14-34 拖入素材并输入文字

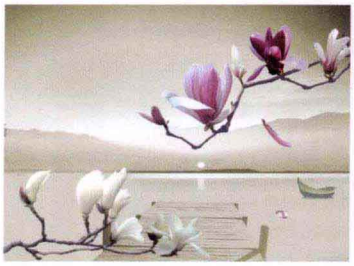


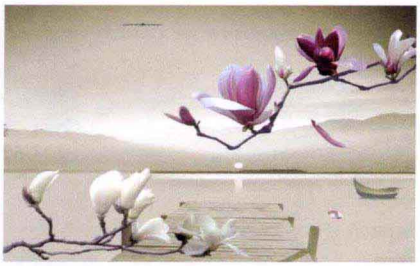
图14-35 “图层”面板

## 14.1.3 输入直排文字

单击工具箱中的“直排文字工具”按钮，在画布中单击，确定文字插入点，即可输入直排文字，具体步骤如下：

01 打开一张图像，如图14-36所示。单击工具箱中的“直排文字工具”按钮，在图像上单击，设置插入点，如图14-37所示。


图14-36 图像效果


图14-37 确定插入点

02 在画布中输入文字，效果如图14-38所示。单击“文字工具”选项栏上的“提交所有当前编辑”按钮，提交文字输入。使用相同方法输入其他文字，效果如图14-39所示。



图14-38 输入文字



图14-39 输入其他文字

## 14.1.4 输入段落文字

段落文字就是在文本框中输入的字符串。在输入段落文字时，文字会基于文本框的大小自动换行。在处理大量文本时，可使用段落文字来完成。

创建段落文字后，用户可以根据需要自由调整定界框的大小，使文字在调整后的矩形框中重新排列，并且还可以通过定界框旋转、缩放和斜切文字。下面通过一个应用案例来讲解段落文字的创建和编辑方法。

**应用案例** **输入段落文字**

**源文件：源文件\第14章\14-1-4.psd　　视频：视频\第14章\输入段落文字.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第14章\141401.jpg”，并按快捷键【Ctrl+J】复制“背景”图层，如图14-40所示。执行“滤镜→锐化→USM锐化”命令，在弹出的“USM锐化”对话框中设置参数值，如图14-41所示。

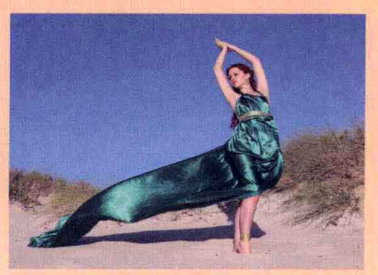


图14-40 打开图像




图14-41 USM锐化

STEP 02 单击“确定”按钮，在“图层”面板中新建图层组“组1”，如图14-42所示。使用“横排文字工具”，执行“窗口→字符”命令，在“字符”面板中设置文本的各项参数值，如图14-43所示。在图像中拖出一个文本定界框，如图14-44所示。




图14-42 新建组




图14-43 “字符”面板

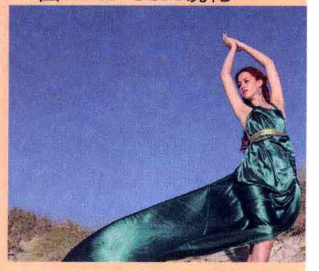


图14-44 创建文本定界框

STEP 03 在文本定界框内输入文字，可以发现不用按【Enter】键就可以自动换行，如图14-45所示。输入完成后，将鼠标移动到定界框的控制点上拖曳即可缩放文字，如图14-46所示。

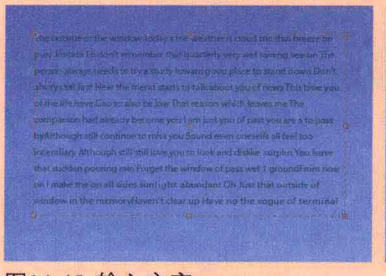


图14-45 输入文字

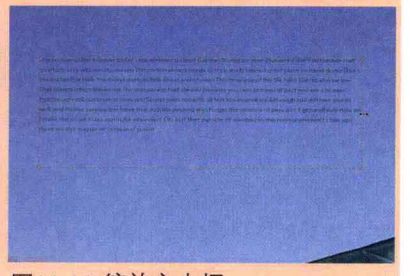


图14-46 缩放文本框



图14-47 旋转文本框

STEP 04 将光标移至定界框外，当指针变为↻形状时拖动鼠标即可旋转文字，效果如图14-47所示。重新将文本框调整到合适位置和大小，并单击选项栏上的“提交所有当前编辑”按钮，完成段落文字的输入，效果如图14-48所示。

STEP 05 使用相同方法输入其他文字，如图14-49所示，“图层”面板如图14-50所示。

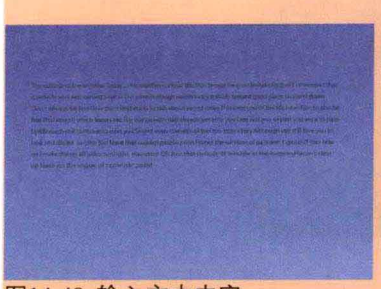


图14-48 输入文本内容




图14-49 输入其他段落文字

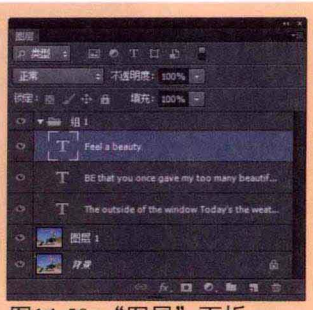



图14-50 “图层”面板

*Tips*

在定界框内完成输入文本内容后，按快捷键【Ctrl+Enter】即可创建段落文本。

在定界框内，如果按住【Ctrl】键不放，然后将光标移至文本框内（光标会变成 ▸ 形状），拖动鼠标即可移动该定界框；按下【Ctrl】键拖动控制点，可以等比例缩放文本框。

在旋转文本框时，同时按下【Shift】键，可以以 15° 角为增量进行旋转。

### 14.1.5 点文本与段落文本的相互转换

点文本和段落文本可以相互转换。如果当前文本为点文本，执行“文字→转换为段落文本”命令，即可将其转换为段落文本，如图14-51、14-52所示。如果是段落文本，执行“文字→转换为点文本”命令，即可转换为点文本。

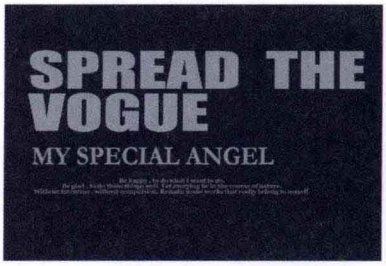



图14-51 原始文本

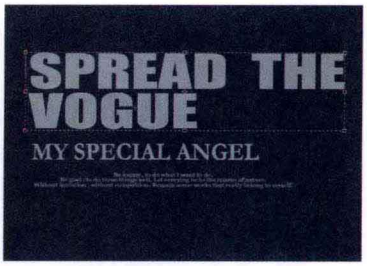



图14-52 转换为段落文本

*Tips*

将段落文本转换为点文本时，所有溢出定界框的字符都会被删除。因此，为避免丢失文字，应首先调整定界框，使所有文字在转换前都显示出来。

## 14.2 选择文本

在对文本编辑之前，首先要选中相应的文字，在Photoshop CS6中用户既可以通过执行命令来选择文本，也可以通过快捷键选择文本。

### 14.2.1 选择全部文本

在编辑文本时，经常需要选中全部文本内容设置其字体、字号和颜色等属性，或进一步进行其他操作，下面将介绍选中全部文本的方法。

01 单击工具箱中的“横排文字工具”按钮，然后将光标移动到图像窗口中的文字位置，将文字载入编辑状态，如图14-53所示。执行“编辑→全部”命令，即可选择全部文字，如图14-54所示。

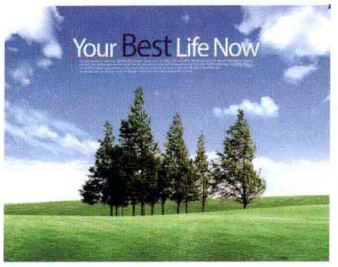



图14-53 进入文字编辑状态




图14-54 选择全部文本

02 在“图层”面板中双击文字图层缩览图，如图14-55所示，可以看到该图层中的全部文字都被选中，如图14-56所示。

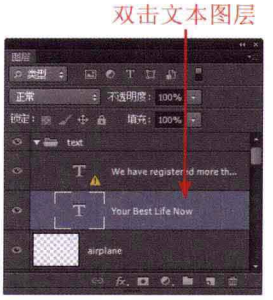



图14-55 双击图层缩览图

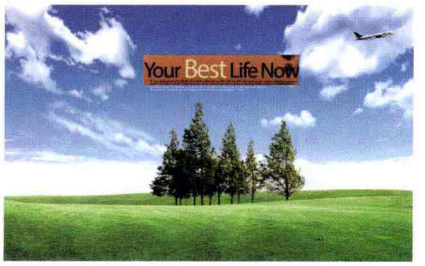



图14-56 选取文字

*Tips*

在文字编辑状态下，按快捷键【Ctrl+A】可选择全部文本内容。

另外，在双击文字图层缩览图选中全部文字时，一定要双击该文字图层前面的缩览图，如果双击后面的名称部分会激活图层重命名操作。

## 14.2.2 选择部分文本

在编辑文本的过程中，有时需要对图像中的部分文本进行选择，以便编辑操作。在Photoshop CS6中主要是通过鼠标拖动的方法选择部分文本内容，在文本编辑状态下拖动光标的位置向前或向后都可以将部分文本选中。

01 打开一张素材图像，并输入相应的文字，如图14-57所示。单击工具箱中的“横排文字工具”按钮，在文本内容中插入光标点，如图14-58所示。




图14-57 图像效果




图14-58 插入光标点

02 使用鼠标向右拖动，可以看到部分文字已被选中，如图14-59所示。选择完成后释放鼠标即可。除此之外，在文本中当前光标所在位置双击即可将光标所在位置的一句话选中，如图14-60所示。




图14-59 用鼠标拖动选取




图14-60 双击选取

# 14.3 使用“文本工具”选项栏

选择一种文本工具之后，在选项栏上会出现文字工具的相关设置，如字体、大小、文字颜色等选项，如图14-61所示为“横排文字工具”选项栏。




图14-61 “横排文字工具”选项栏

- “切换文本取向”按钮：用于切换文本的输入方向，如果当前文字为横排文字，单击该按钮，可将其转换为直排文字；如果是直排文字，则可将其转换为横排文字。
- 设置字体系列：用于设置文本的字体。在该选项下拉列表中可以选择各种安装在电脑中的字体，如图14-62所示。
- 设置字体样式：用来为字符设置样式。下拉列表中的选项会随着所选字体的不同而变化，一般包括Regular（常规）、Italic（斜体）、Bold（粗体）和Bold Italic（粗斜体）等。
- 设置字体大小：可以选择字体的大小，或者直接输入数值进行字体大小的调整。
- 设置消除锯齿的方法：可以为文字消除锯齿选择一种方法。Photoshop会通过部分的填充边缘像素，来产生边缘平滑的文字，使文字的边缘混合到背景中而看不出锯齿。该选项的下拉菜单如图14-63所示。



图14-62 字体系列




图14-63 消除锯齿

- 设置文本对齐：用于设置文本的对齐方式，包括“左对齐文本”、“居中对齐文本”和“右对齐文本”。
- 设置文本颜色：用于设置文字的颜色。单击颜色块，在弹出的“拾色器”对话框中可以指定文字颜色。
- “创建文字变形”按钮：单击该按钮，可在弹出的“变形文字”对话框中为文本添加变形样式，创建变形文字。
- “切换字符和段落面板”按钮：单击该按钮，可以显示或隐藏“字符”和“段落”面板。

## 14.3.1 切换文本取向

打开一张素材图像，并输入相应的文字，如图14-64所示。选择要切换文本取向的文字图层，然后单击“切换文本取向”按钮，可以看到图像中的直排文字已经被切换为横排文字，如图14-65所示。




图14-64 输入文本




图14-65 切换文本取向

## 14.3.2 设置字体系列

在Photoshop CS6的默认设置下，“文本工具”选项栏中的“字体”下拉列表中所显示的字体是英文名称，如图14-66所示。这为字体格式的设置带来了诸多不便，用户可以通过设置将其显示为中文名称。

执行“编辑→首选项→文字”命令，弹出“首选项”对话框，如图14-67所示。在该对话框中可以看到文字的多种选项，下面将对相应的选项进行介绍。




图14-66 默认字体显示

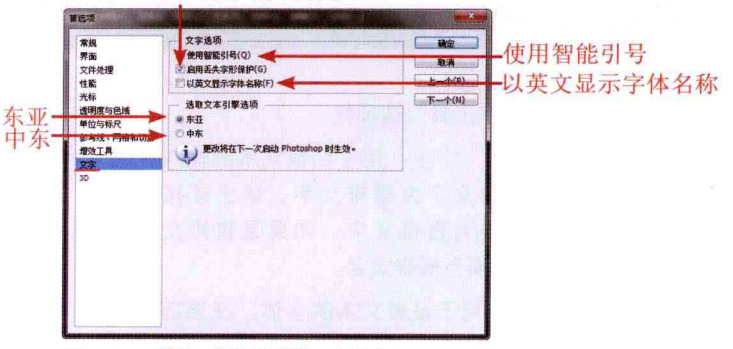



图14-67 默认“首选项”对话框

- CS6 使用智能引号：用于确定是否在使用文本工具输入文字时自动替换左右引号。该选项为默认勾选的选项。
- CS6 启用丢失字形保护：勾选该选项可以对丢失的字形自动进行字体替换。
- 以英文显示字体名称：取消勾选“以英文显示字体名称”复选框，那么在“文本工具”选项栏中的“字体”下拉列表中所显示的字体为中文名称。该选项默认为不勾选。
- CS6 东亚：选择该项支持欧洲和高级东亚语言功能。
- CS6 中东：选择该项支持欧洲、阿拉伯、希伯来语等语言功能。

**Photoshop CS6新增功能：启用丢失字形保护和使用智能引号**

在“首选项”对话框中的“文字”选项卡中新增了“启用丢失字形保护”和“使用智能引号”选项，同时还新增了“选取文本引擎”选项，用户可以根据所在国家和地域的不同选择相应的选项。

使用Photoshop CS6设置字体系列的方法很简单，用户只需在“文本工具”选项栏或“字符”面板中单击“字体”选项，并在下拉列表中选择需要使用的字体，就可以非常直观地看到字体预览效果，而且文本图层中所选的字体也会发生相应的改变。

01 打开一张图像，如图14-68所示，单击工具箱中的“横排文字工具”按钮，在画布中单击，确定文字插入点，并在选项栏中的“字体”下拉列表中选择需要使用的字体，如图14-69所示。



图14-68 打开图像




图14-69 设置字体

02 完成字体的选择后在画布中输入文字，如图14-70所示。如果想更改字体，只需在文字图层中选中相应的文字，然后在“字体”下拉列表中重新选择字体并提交更改即可，效果如图14-71所示。

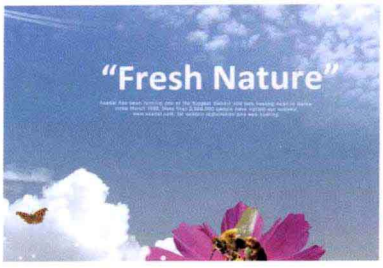



图14-70 输入文字

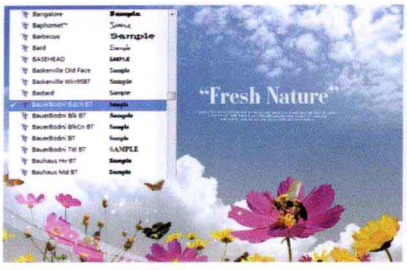



图14-71 更改字体

*Tips*

单击“字符”面板右上角的三角形按钮，然后在弹出的面板菜单中选择“全部大写字母”或者“小型大写字母”命令，也可更改所选字符的大小写方式。

## 14.3.3 设置字体样式

部分字体还允许对字体的样式进行设置，用户可以通过选项栏或“字符”面板中的“字体样式”选项对其进行更改。

01 单击“文本工具”选项栏上的“字体样式”下拉列表，可以看到下拉列表中有以下几种样式，如图14-72所示。执行“文件→打开”命令，打开一张素材图像，如图14-73所示。

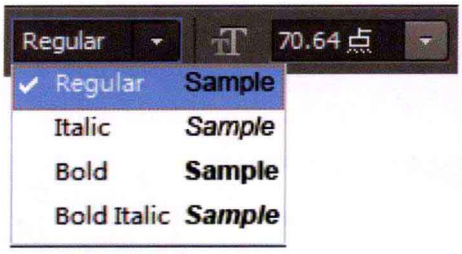



图14-72 字体样式

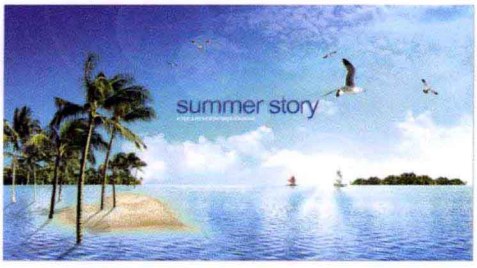
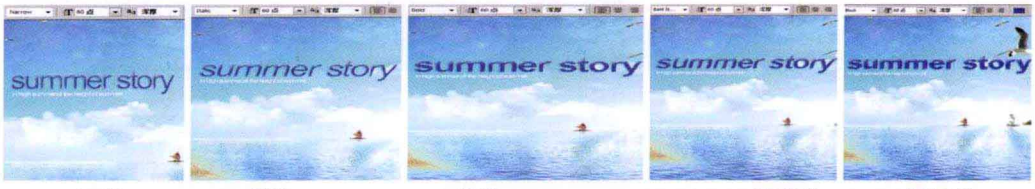



图14-73 打开图像

02 下面是分别选择不同字体样式的文字效果，如图14-74所示。




Narrow正常　Italic斜体　Bold粗体　Bold Italic粗斜体　Black粗黑体

图14-74 不同的字体样式效果

## 14.3.4 设置字体大小

如果要改变文字的字体大小，可选取相应的文字，并在“文本工具”选项栏中的“字体大小”文本框中直接输入具体的数值，或在该下拉列表中选择相应的选项，即可更改所选文字的大小。

01 打开一张素材图像，如图14-75所示。单击工具箱中的“直排文字工具”按钮，在画布中单击，确定文本插入点，并在“文本工具”选项栏的“字体大小”下拉列表框中选择相应的字体大小选项，如图14-76所示。

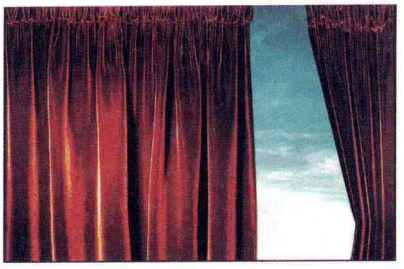


图14-75 打开图像




图14-76 设置字体大小

02 选择好字体大小之后，在画布中输入文字，效果如图14-77所示。如果要再次更改字体大小，可以在“文本工具”选项栏的“字体大小”文本框中输入具体数值，或重新在下拉列表中选择选项即可，如图14-78所示。



图14-77 文字效果




图14-78 改变文字大小

## 应用案例 打造青春活泼的照片

**源文件：源文件\第14章\14-3-4.psd　　视频：视频\第14章\打造青春活泼的照片.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第14章\143401.jpg”，如图14-79所示。使用“横排文字工具”，在“字符”面板中进行相应设置，文字颜色值为RGB（253、106、17），如图14-80所示。



图14-79 打开图像

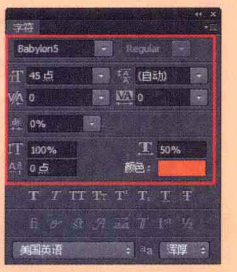



图14-80 “字符”面板

STEP 02 在图像中单击输入文字，输入完成后提交当前文字编辑，效果如图14-81所示。使用相同方法输入其他的文字，如图14-82所示。




图14-81 输入文字




图14-82 输入文字

STEP 03 打开“字符”面板，对各项参数进行设置，如图14-83所示。使用“移动工具”将文字移动到合适的位置，如图14-84所示。

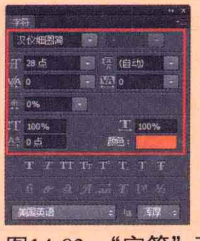






图14-83 “字符”面板　图14-84 文字效果

**STEP 04** 使用相同方法在图像中输入文字，并分别在“字符”面板中修改文字的各项参数，如图14-85、图14-86、图14-87所示。

**STEP 05** 使用“圆角矩形工具”，在选项栏中设置合适的参数值，在图像中拖动鼠标创建圆角矩形，并将其调整到“恋爱白皮书”文字图层的下方，如图14-88所示，“图层”面板如图14-89所示。

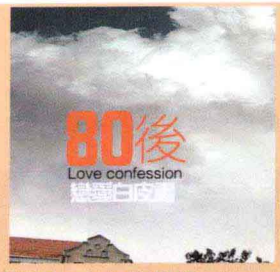


图14-85 文字效果

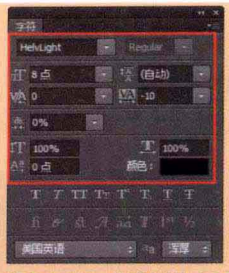


图14-86 “字符”面板

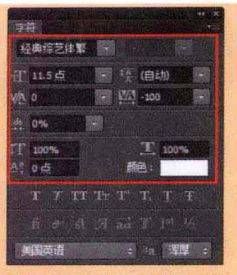


图14-87 “字符”面板



图14-88 图像效果



图14-89 “图层”面板

*Tips*

在“图层”面板中选中哪个文字图层，在“字符”面板中更改的参数就对该图层中的文字起作用，所以在更改文字属性时请确保选中正确的图层。

*Tips*

在输入或编辑文本完成后，除了单击选项栏中的“提交所有当前编辑”按钮确认操作之外，在工具箱中选取其他的工具，或在“图层”面板中单击任何图层后，系统同样会自动提交当前文字输入或修改。

## 14.3.5 消除锯齿

消除锯齿后的文字会产生平滑的边缘，使文字的边缘混合到背景中而看不出锯齿。在“文本工具”选项栏中有5种消除锯齿的方法，如图14-90所示。除此之外，用户还可以执行“文字→消除锯齿方式”命令，在弹出的下拉菜单中选择一种消除锯齿的方法，如图14-91所示。

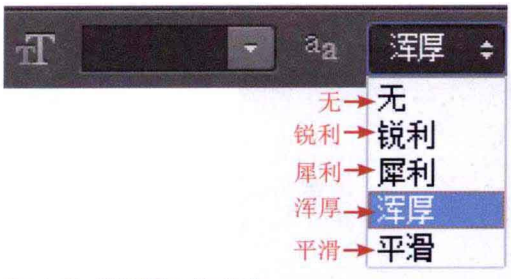


图14-90 消除锯齿的方法

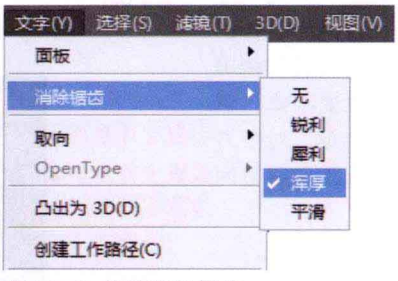


图14-91 菜单消除锯齿

- 无：消除锯齿方式为“无”，表示不对文字进行消除锯齿处理。
- 锐利：消除锯齿方式为“锐利”，表示轻微使用消除锯齿，文本的边缘效果变得锐利。
- 犀利：消除锯齿方式为“犀利”，表示轻微使用消除锯齿，文本的边缘效果变得稍微犀利。
- 浑厚：消除锯齿方式为“深厚”，表示大量使用消除锯齿，文本的边缘效果变得更粗重。
- 平滑：消除锯齿方式为“平滑”，表示大量使用消除锯齿，文本的边缘效果变得圆滑。

### 14.3.6 文本对齐方式

在Photoshop CS6中处理大量文本时，可以使用文本对齐方式来约束文本内容，这样可以减少操作时间，进而提高工作效率。

01 打开一张图像，并输入相应的字符串，如图14-92所示。单击“居中对齐文本”按钮，效果如图14-93所示。



图14-92 图像效果



图14-93 居中对齐文本效果

02 单击“右对齐文本”按钮，效果如图14-94所示。此外，在选中多个图层之后也可以应用文本对齐方式。选中所有的文本图层，单击“居中对齐文本”按钮，效果如图14-95所示。



图14-94 右对齐文本



图14-95 居中对齐文本

## 14.4 设置字符和段落属性

对文本进行编辑时，除了使用“文本工具”选项栏外，通过设置“字符”和“段落”面板控制文字显示其实是更常用的方式。本节将对“字符”和“段落”面板中的相关参数进行具体讲解。

### 14.4.1 “字符”面板

通过“字符”面板，可以对文字格式进行精确的设置，如改变字体、字符的大小、字距、对齐方式、颜色、行距和字符间距等。

执行“窗口→字符”命令，打开“字符”面板，可以看到“字符”面板提供了比工具选项栏更多的选项，如图14-96所示，单击面板右上角的三角形按钮，弹出扩展菜单，如图14-97所示。



图14-96 “字符”面板

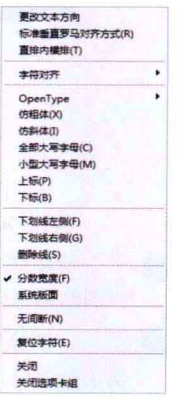


图14-97 “字符”面板扩展菜单

- 设置字体系列：用于设置字体系列。详细设置方法请见14.3.2 节“设置字体系列”。
- 设置字体样式：用于设置字体的样式。用户可以在下拉列表选择相应的字体样式。
- 设置字体大小：用于设置文字的大小。用户可以直接在文本框中输入数值，也可以在下拉列表中选择相应的选项。
- 设置字符微距：该选项用于设置两个字符之间的字距微调，取值范围为-1000~1000。在该选项的下拉列表中可以选择预设的字距微调值，如图14-98所示。如果需要为选中的字符使用字体的内置字距微调信息，可以选择“度量标准”选项；如果需要根据选定字符的形状自动调整它们之间的间距，则可以选择“视觉”选项；如果需要手动调整字距微调，则可以在该下拉列表中选择相应的选项或在文本框中输入数值。

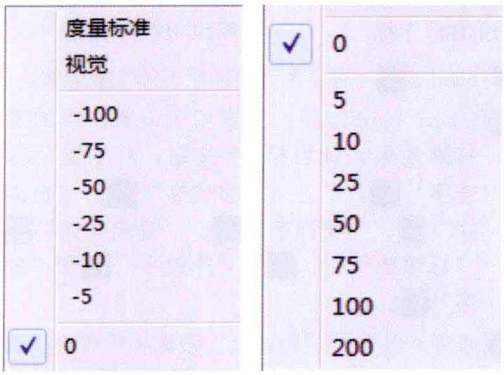



图14-98 字符微距

- 设置行距：用于设置所选字符串之间的行距。Photoshop默认的行距设置为“自动”。如果想自行调整行距，可选中需要调整行距的文字，在下拉列表中选择相应的选项或直接输入具体数值。设置的值越大，字符行距越大。如图14-99、图14-100所示为不同行距的文本效果。

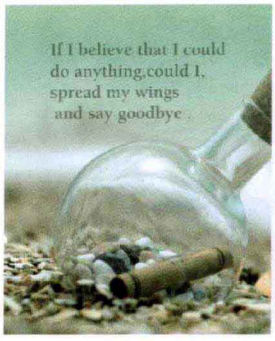



图14-99 行距为自动




图14-100 行距为60

- 所选字符字距：该选项用于设置所选字符的比例间距。可以在下拉列表中选择相应的选项，也可以直接在文本框中输入具体的数值。设置的范围为0%~100%，设置的数值越大，则字符之间的间距越小。
- 所选字符比例间距：该选项用于设置字符间的间距。在该选项的下拉列表中可以选择预设的字距调整值，也可以在其文本框中输入需要的数值。设置的数值越大，则字符间距越大。
- 垂直缩放/水平缩放：用于对所选字符进行水平或垂直缩放。选取相应的字符，在“垂直缩放”文本框和“水平缩放”文本框中输入数值，即可缩放所选文字，如图14-101所示为垂直缩放200%的字体效果。

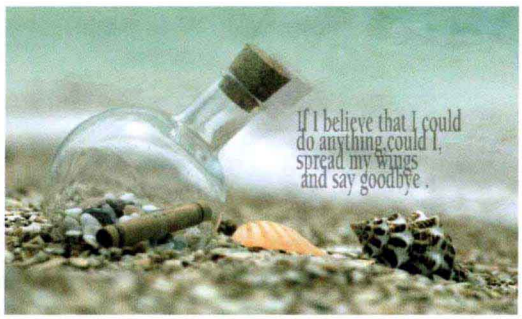



图14-101 垂直缩放200%

- 设置基线偏移：基线偏移可以使字符根据设置的参数上下移动位置。用户可在该文本框中输入数值，正值使文字向上移，负值使文字向下移。如图14-102所示为“believe”基线偏移100的字体效果。

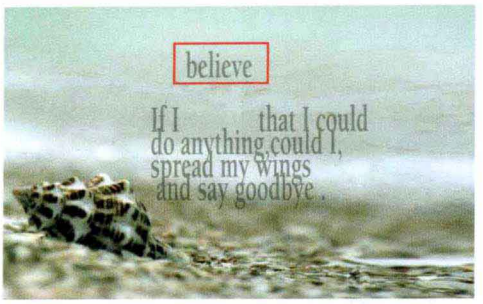



图14-102 “believe”基线偏移100

- 设置文本颜色：用于设置文字的颜色。选中想要设置颜色的字符，单击颜色块，弹出“拾色器（文本颜色）”对话框，用户可在该对话框中选取所需的颜色，然后单击“确定”按钮，即可对所选字符应用新的颜色。如图14-103所示为文本颜色为黑色时的效果。

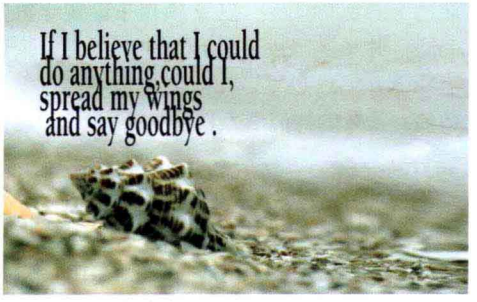



图14-103 文本颜色为黑色

- 文本装饰：用于对文本设置装饰效果，共包括8个按钮，下面是每个功能的详解。
  - 仿粗体：可以将选中的文本设置为粗体。
  - 仿斜体：可以将选中的文本设置为斜体，如图14-104所示。
  - 全部大写字母：可以将选中的文本中的英文字符全部设置为大写，如图14-105所示。

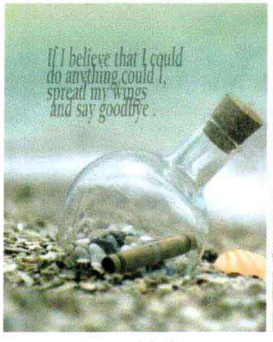



图14-104 仿斜体

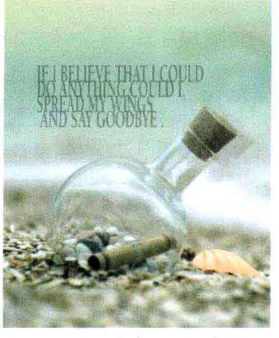



图14-105 全部大写字母

  - 小型大写字母：可以将选中的文本中的英文字符设置为小型大写。
  - 上标：可以将选中的字符设置为上标的位置。
  - 下标：可以将选中的字符设置为下标的位置，如图14-106所示。
  - 下划线：可以为选中的字符添加下划线，如图14-107所示。

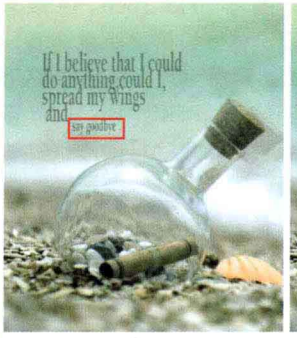



图14-106 下标

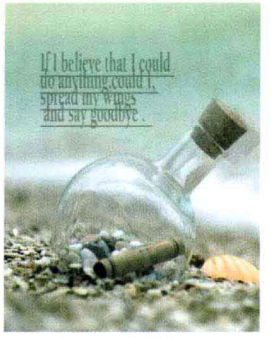



图14-107 下划线

  - 删除线：可以为选中的字符添加删除线。
- Open Type功能：主要用于设置文字的各种特殊效果，共包括8个按钮，分别是“标准连字”、“上下文替代字”、“自由连字”、“花饰字”、“替代样式”、“标题替代字”、“序数字”和“分数字”。
- 连字符和拼写规则设置：该选项用于对所选字符进行有关连字符和拼写规则的语言设置，主要是针对英文起作用。
- 消除锯齿：该选项与“文字工具”选项栏中设置消除锯齿的方法相同，用于消除文字的锯齿。

*Tips* 如何复位“字符”面板中的参数设置

单击“字符”面板右上角的三角形按钮，在弹出的下拉菜单中选择“复位字符”命令，可以将面板中的字符恢复到原始的设置状态，在画布中的文本也将恢复到原始的输入状态。

### Photoshop CS6新增功能：“字符”面板

Photoshop中的“字符”面板主要用于设置文本字体、字号和颜色等属性。Photoshop CS6的“字符”面板中新增了Open Type功能，该功能主要用于设置文字的各种特殊效果。

应用案例

## 制作广告宣传页

**源文件：源文件\第14章\14-4-1.psd　　视频：视频\第14章\制作广告宣传页.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第14章\144101.jpg”，如图14-108所示。使用“横排文字工具”，在“字符”面板中进行相应设置，文字颜色值为RGB（169、128、68），如图14-109所示。

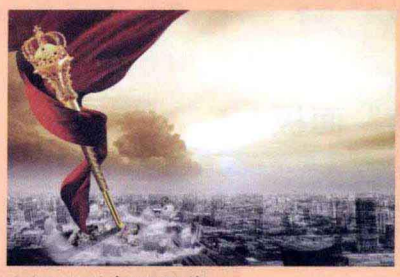


图14-108 打开图像




图14-109 “字符”面板

STEP 02 在图像中单击输入文字，输入完成后提交当前文字编辑，效果如图14-110所示。使用相同方法在图像中输入其他文字，并在“字符”面板中修改各项参数，文字效果如图14-111所示。

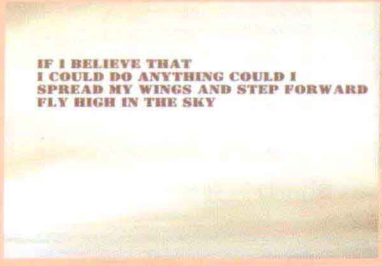



图14-110 输入文字



图14-111 输入文字




STEP 03 使用“横排文字工具”在图像中适当的位置拖出一个文本框，如图14-112所示。在文本框中输入文字，并在“字符”面板中更改各项参数值，如图14-113所示。

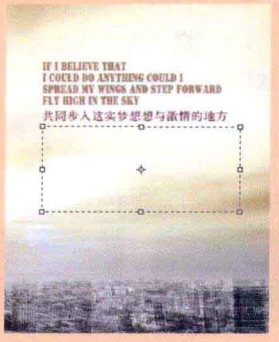
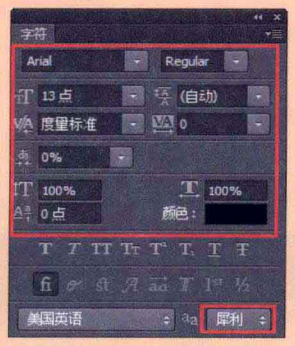



图14-112 创建文本框




“字符”面板

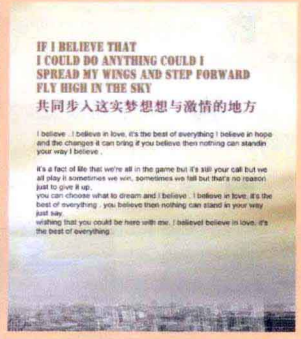



图14-113 输入文字

STEP 04 打开“段落”面板，设置段落对齐方式为“最后一行左对齐”，“首行缩进”为20点，如图14-114所示。设置完成后的文字效果如图14-115所示，操作完成。




图14-114 “段落”面板




图14-115 图像效果

## 14.4.2 “段落”面板

段落是指在输入文本时，末尾带有回车符的任何范围的文字。对于点文字来说，也许一行就是一个单独的段落；而对于段落文字来说，一段可能有多行。通过“段落”面板可以设置段落对齐、段前段后间距等选项。总之，段落格式的设置主要通过“段落”面板来实现。

执行“窗口→段落”命令，打开“段落”面板，如图14-116所示。单击面板右上角的三角形按钮，弹出“段落”面板扩展菜单，如图14-117所示。




图14-116 “段落”面板

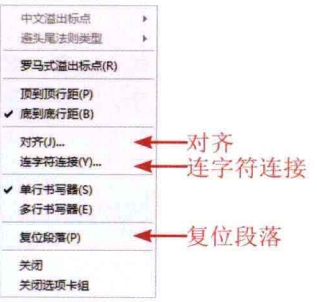



图14-117 面板扩展菜单

- 段落对齐：该选项用于设置段落的对齐方式。在输入文字时，为了整体的协调性，一般都需要对文本对齐方式进行设置。不论是点文字还是段落文字，都可以按照需要选择左对齐、右对齐或居中对齐，以达到整洁的视觉效果。
- 左对齐文本：单击此按钮，文字左对齐，段落右端参差不齐。
- 居中对齐文本：单击此按钮，文字居中对齐，段落两端参差不齐。
- 右对齐文本：单击此按钮，文字右对齐，段落左端参差不齐。
- 最后一行左对齐：单击此按钮，最后一行左对齐，其他行左右两端强制对齐。
- 最后一行居中对齐：单击此按钮，最后一行居中对齐，其他行左右两端强制对齐。
- 最后一行右对齐：单击此按钮，最后一行右对齐，其他行左右两端强制对齐。
- 全部对齐：单击此按钮，在字符间添加额外的间距，使文本左右两端强制对齐。

如图14-118所示为其中4种对齐方式的效果。



图14-118 最后一行左对齐



最后一行居中对齐



最后一行右对齐



全部对齐

- 段落缩进：段落缩进是指段落文字与文字边框之间的距离，或者是段落首行缩进的文字距离。进行段落缩进处理时，只会影响选中的段落区域，因此可以对不同段落设置不同的缩进方式和间距。
- 左缩进：用于设置段落文字的左缩进。横排文字从段落的左边缩进，直排文字从段落的顶端缩进。
- 右缩进：用于设置文字的右缩进。横排文字从段落的右边缩进，直排文字从段落的底部缩进。
- 首行缩进：用于设置首行文字的缩进。

选中需要设置对齐方式的段落，分别设置不同的缩进选项，设置后的文字效果如图14-119所示。

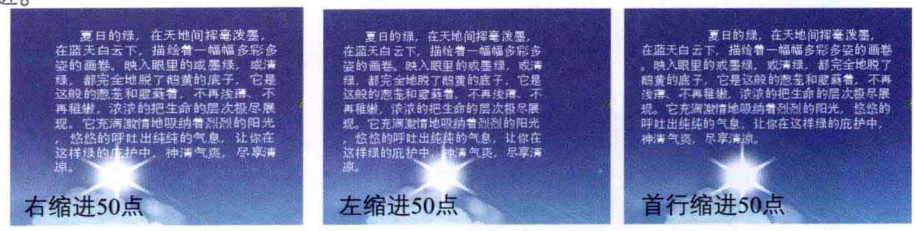



图14-119 设置段落缩进后的效果

- 段落间距：段落间距是指当前段落与上一段落或下一段落之间的距离。进行段落间距处理时，只会影响选中的段落区域。因此，可以对不同段落设置不同的缩进方式和间距。

在“段前间距”和“段后间距”文本框中输入数值，即可准确设置所选段落的缩进以及与前后段落的间距，设置段落间距后的文字效果如图14-120所示。

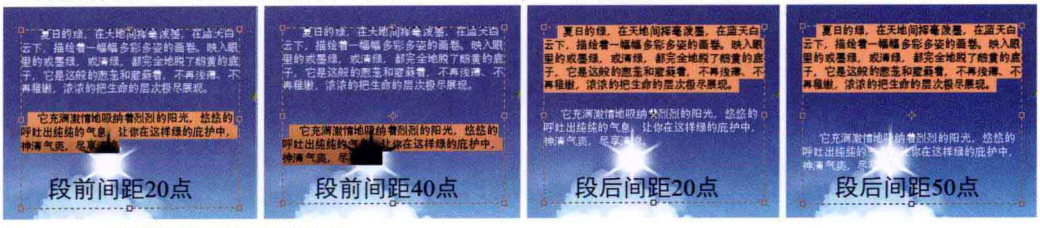



图14-120 设置段落间距后的效果

- 连字：连字符是在每一行末端断开的单词之间添加的标记。在将文本强制对齐时，为了对齐的需要，会将某一行末端的单词断开至下一行。勾选“连字”选项，即可在断开的单词间显示连字标记。
- 对齐：单击“段落”面板右上角的三角形按钮，在弹出的下拉菜单中选择“对齐”命令，弹出“对齐”对话框，如图14-121所示，在此对话框中可以设置字间距、字符间距和字形缩进的对齐方式。




图14-121 “对齐”对话框

- 连字符连接：该选项用于对“连字”方式进行相应的设置。在“段落”面板中勾选“连字”选项，单击“段落”面板右上角的三角形按钮，在弹出的下拉菜单中选择“连字符连接”命令，会弹出“连字符连接”对话框，如图14-122所示。

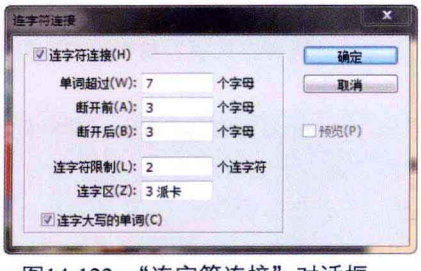



图14-122 “连字符连接”对话框

- 复位段落：在“段落”面板菜单中选择“复位段落”选项，可以快速将指定文本的格式复位为默认参数设置。

*Tips*

如果选择单个段落文本，使用文字工具在段落中单击，即可设置该段落的格式，使用文字工具选择包含多个段落的选区，将设置多个段落的格式，在“图层”面板中选择文字图层，可设置该图层中所有段落的格式。

## 14.4.3 “字符样式”面板和“段落样式”面板

new

执行“窗口→字符样式”命令，打开“字符样式”面板，如图14-123所示。单击该面板右上角的三角形按钮，打开面板扩展菜单，如图14-124所示。

“字符样式”与“段落样式”面板的操作方法并无太大区别，此处将以“字符样式”面板为例，对其进行着重讲解。

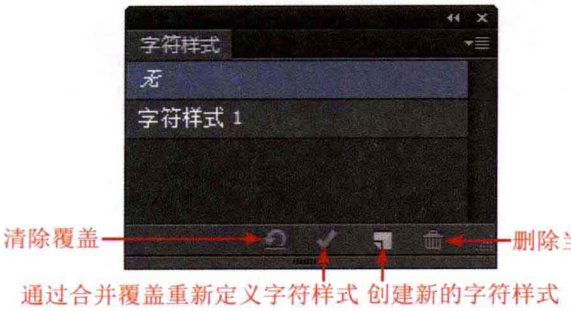



图14-123 “字符样式”面板




图14-124 面板菜单

- 创建新的字符样式：单击该按钮，可创建新的字符样式。
- 删除当前字符样式：单击该按钮，可将当前选中的字符样式删除。
- 清除覆盖：如果对使用了某种字符样式的文字进行了大小或字体的更改，单击该按钮，可将选择的文字恢复到原有的字符样式。
- 通过合并覆盖重新定义字符样式：如果对使用了某种字符样式的文字进行了大小或字体的更改，单击该按钮，不仅选择的文字更新为修改后的样式，它所使用的“字符样式”也将随之更改。
- 样式选项：选择该选项，将弹出“字符样式选项”对话框，在该对话框中可对当前字符样式进行修改，如图14-125所示。

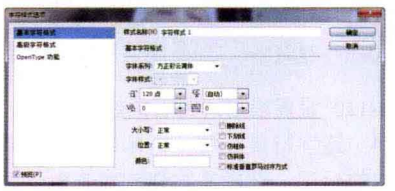


图14-125 “字符样式选项”对话框

- 复制样式：选择该选项，可以复制当前字符样式。
- 载入字符样式：选择该选项，将弹出“载入”对话框，可载入外部文件的字符样式。

**Photoshop CS6新增功能：“字符样式”面板、“段落样式”面板**

在Photoshop CS6中新增了“字符样式”面板与“段落样式”面板，用户可以在“窗口”菜单下执行相应的命令打开这两个面板。

用户可以在这两个面板中创建字符样式和段落样式，将常用的字符或字符串的各项参数设置创建为一个文件，方便以后反复选用。此举可以大大提高工作效率，将用户从无意义的重复性操作中解放出来。

*Tips* 使用“字符样式”和“段落样式”的优势

当字符或段落使用了“字符样式”或“段落样式”后，如果需要对文字的样式进行更改，只需在“字符样式”面板或“段落样式”面板中更改某个样式即可将使用该样式的所有文字的样式统一更新，避免了大量的重复操作，节省了工作时间。

## 应用案例 新建并应用字符样式

源文件：源文件\第14章\14-4-3.psd　　视频：视频\第14章\新建并应用字符样式.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第14章\144301.jpg”，如图14-126所示。按快捷键【Ctrl+Alt+C】，在弹出的“画布大小”对话框中设置参数，如图14-127所示。

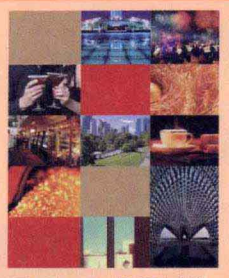


图14-126 打开图像

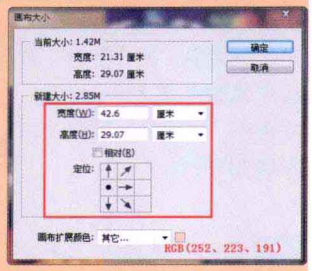



图14-127 画布大小

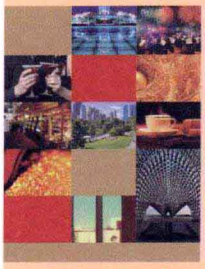


图14-128 画布效果




图14-129新建字符样式

STEP 02 单击“确定”按钮，画布效果如图14-128所示。打开“字符样式”面板，单击面板下方的“创建新的字符样式”按钮，新建“字符样式1”，如图14-129所示。




图14-130 字符样式选项

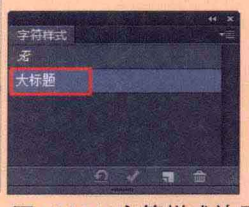



图14-131 字符样式效果

STEP 03 双击“字符样式1”的缩览图，在弹出的“字符样式选项”对话框中设置参数值，如图14-130所示。单击“确定”按钮，样式效果如图14-131所示。

*Tips*

除了可以双击字符样式缩览图打开“字符样式选项”对话框之外，用户还可以单击面板右上角的按钮，并在弹出的菜单中选择“样式选项”命令，同样可以打开“字符样式选项”对话框对各项参数进行设置。

STEP 04 以相同样式新建“一级标题”和“段落”字符样式，“字符样式”对话框分别如图14-132、图14-133所示。

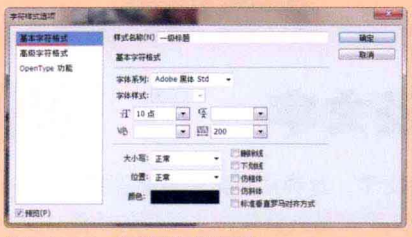



图14-132 字符样式选项

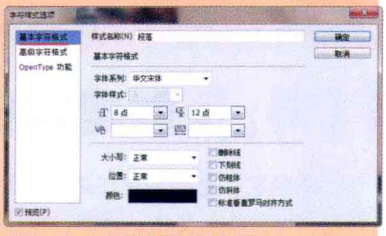



图14-133 字符样式选项




图14-134 “字符样式”面板

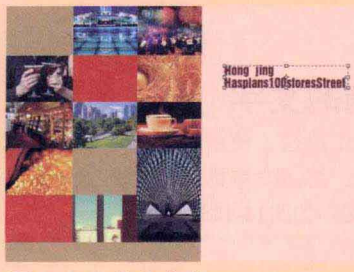



图14-135 输入文字

STEP 05 设置完成后，单击“确定”按钮，“字符样式”面板如图14-134所示。使用“横排文字工具”，在“字符样式”面板中选中“大标题”样式，并在图像中拖出文本框输入文字，如图14-135所示。

STEP 06 在“字符样式”面板中选中“段落”样式，使用“横排文字工具”在图像中拖出文本框输入文字，如图14-136所示。选中第二行文字，在“字符”面板中修改字体大小为9点，并选中“仿粗体”按钮，如图14-137所示。




图14-136 输入文字

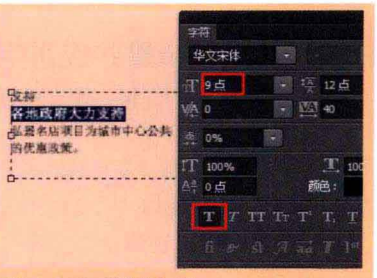



图14-137 编辑文字

STEP 07 选中“支持”二字，并在“字符样式”面板中单击“一级标题”样式，文字效果如图14-138所示。

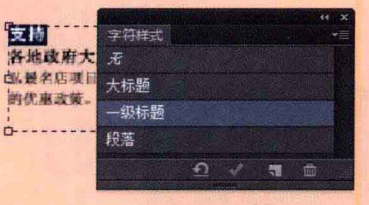



图14-138 应用“一级标题”

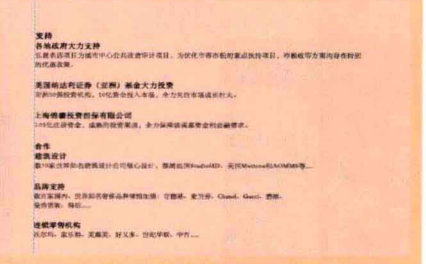


图14-139 输入其他文字

STEP 08 使用相同方法输入文字，如图14-139所示。应用不同的“字符样式”，并根据需求适当在“字符”面板中修改参数值，操作完成，效果如图14-140所示，“图层”面板如图14-141所示。

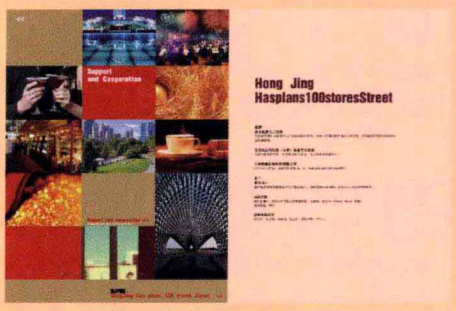



图14-140 输入文字

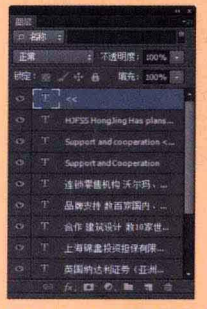


图14-141 “图层”面板

*Tips*

如果对使用了某种字符样式的文字进行了大小或字体等属性的更改，单击“字符样式”面板下方的“清除覆盖”按钮 可将选择的文字恢复到原有的字符样式。

另外，在全部文字输入完成后，可以在画布中拖出参考线，以精确对齐文本左边缘。

## 14.5 创建路径文字

路径文字是指创建在路径上的文字，这种文字会沿着路径排列，而且在改变路径形状时，文字的排列方式也会随之变化。通常，路径文字都是矢量软件才具有的功能，自从在Photoshop中增加了路径文字的功能后，文字的处理方式就变得更加灵活了。

### 14.5.1 创建沿路径排列的文字

使用“钢笔工具”在图像中绘制一条路径，使用“横排文字工具”，将光标放在路径上，当光标指针变成 形状时，单击设置文字插入点，输入文字即可沿着路径排列，如图14-142所示。提交文字后，在“路径”面板的空白处单击将路径隐藏，如图14-143所示。



图14-142 输入文字



图14-143 隐藏路径

## 14.5.2 移动与翻转路径文字

路径文字创建完成后，用户还可以随时对其进行修改和编辑。由于路径文字的排列方式受路径的形状控制，所以移动或编辑路径就会影响到文字的排列。

01 在“图层”面板中选择文字图层，如图14-144所示，图像上会显示出路径，如图14-145所示。



图14-144 “图层”面板



图14-145 显示路径

02 单击工具箱中的“直接选择工具”按钮 或“路径选择工具” ，将光标定位到文字上，光标指针会变为 形状，单击并沿着路径拖动光标可以移动文字，如图14-146所示。单击并向路径的另一侧拖动文字，可以将文字翻转，如图14-147所示。



图14-146 移动文字

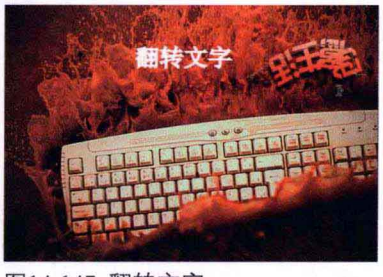


图14-147 翻转文字

## 14.5.3 编辑文字路径

创建路径文字后，用户还可以直接修改路径的方向来影响路径的排列。使用“直接选择工具”按钮 单击路径，显示锚点，如图14-148所示。移动锚点或者调整路径的形状，文字会沿修改后的路径重新排列，如图14-149所示。



图14-148 显示锚点



图14-149 调整锚点

应用案例

## 制作有趣的光影文字

源文件：源文件\第14章\14-5-3.psd　　视频：视频\第14章\制作有趣的光影文字.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第14章\145301.jpg”，并复制“背景”图层，如图14-150所示。使用“横排文字工具”，在“字符”面板中设置参数值，如图14-151所示。



图14-150 打开图像

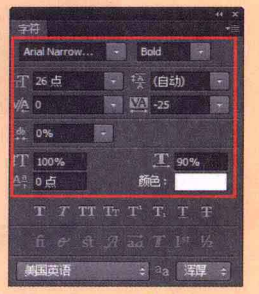



图14-151 “字符”面板

STEP 02 设置完成后，在图像中输入相应的文字，如图14-152所示（在选项栏中设置段落对齐方式为“右对齐”）。选中文字的最后一行，在“字符”面板中设置“基线偏移”为“-58点”，如图14-153所示，文字效果如图14-154所示。

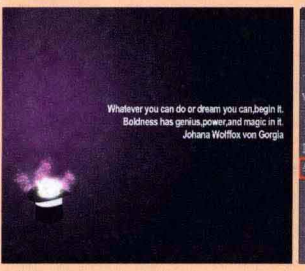



图14-152 输入文字

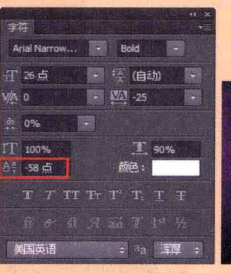



图14-153 “字符”面板

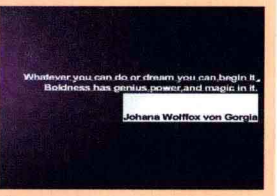



图14-154 文字效果

STEP 03 选中文字的第一行，在“段落”面板中设置“首行缩进”为“-55点”，如图14-155所示，文字效果如图14-156所示。

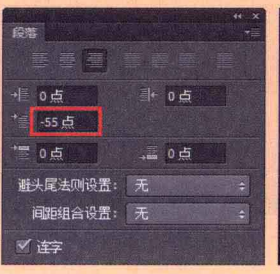



图14-155 “段落”面板

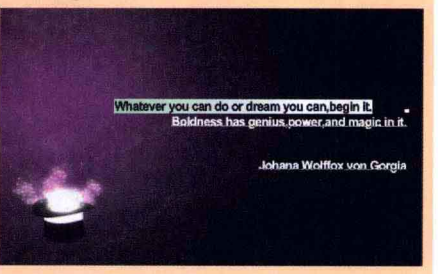



图14-156 文字效果

STEP 04 为该文字图层添加图层样式，在“图层样式”对话框中分别选择“外发光”和“投影”选项设置参数值，如图14-157、图14-158所示。

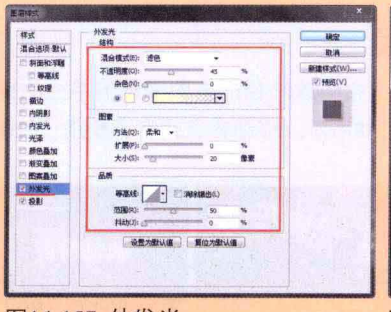



图14-157 外发光

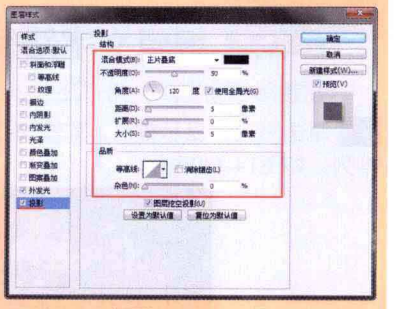



图14-158 投影

STEP 05 设置完成后，单击“确定”按钮，可以看到文字效果，如图14-159所示。使用“钢笔工具”，在选项栏中设置工具模式为“路径”，在图像中绘制一条路径，如图14-160所示。

*Tips* 关于为文字图层添加图层样式的方法

为普通图层添加图层样式时，用户只需双击该图层缩览图就可以打开“图层样式”面板进行设置。然而文字图层却不能使用这种方式，因为双击文字图层缩览图将选中该图层中的全部文字，读者在操作时须注意。

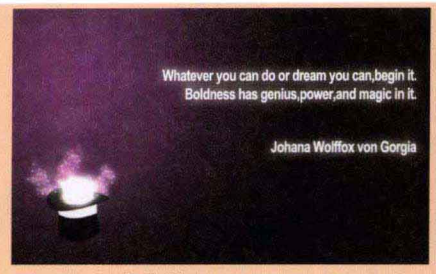



图14-159 文字效果

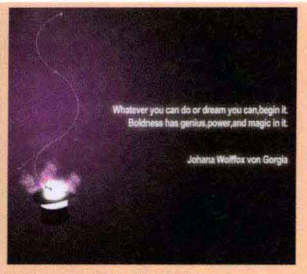



图14-160 绘制路径

**STEP 06** 使用“横排文字工具”，光标移近路径下端，待光标形状变为 状时单击输入文字，如图14-161所示。在“字符”面板中对各项参数进行设置，并设置该文字图层的“不透明度”为“90%”，如图14-162所示。

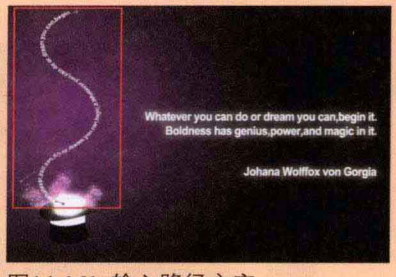



图14-161 输入路径文字

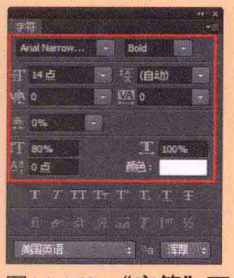



图14-162 “字符”面板

**STEP 07** 为该文字图层添加图层样式，在弹出的“图层样式”对话框中进行相应设置，如图14-163所示。设置完成后，单击“确定”按钮，可以看到文字效果，如图14-164所示。

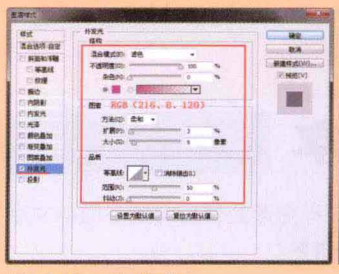



图14-163 外发光




图14-164 文字效果





图14-165 水平翻转 编辑锚点

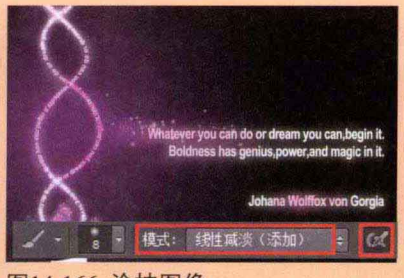



图14-166 涂抹图像

**STEP 08** 按快捷键【Ctrl+J】复制该图层，并执行“编辑→变换→水平翻转”命令将其水平翻转，并使用“直接选择工具”对锚点进行编辑，以改变路径文字的排列方式，如图14-165所示。新建“图层2”，使用“画笔工具”分别在图像中涂抹白色和RGB值为（244、29、145）的颜色，如图14-166所示。




图14-167 图像效果

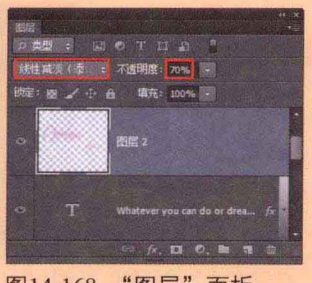



图14-168 “图层”面板

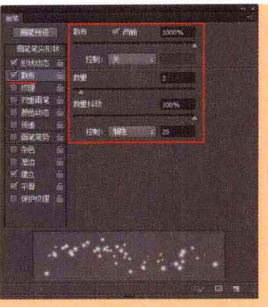
**STEP 09** 设置“图层2”的“混合模式”为“线性减淡（添加）”，“不透明度”为“70%”，如图14-167所示，“图层”面板如图14-168所示。

STEP 10 使用“画笔工具”，在“画笔”面板中分别选择“画笔笔尖形状”、“形状动态”和“散布”选项设置参数值，如图14-169、图14-170、图14-171所示。

STEP 11 新建“图层3”，设置“前景色”为白色，使用“画笔工具”在图像中涂抹出光点，如图14-172所示。使用“加深工具”在“图层1”中加深出路径文字的阴影，并盖印图层，操作完成，效果如图14-173所示。


图14-169 画笔笔尖形状


图14-170 形状动态


图14-171 散布

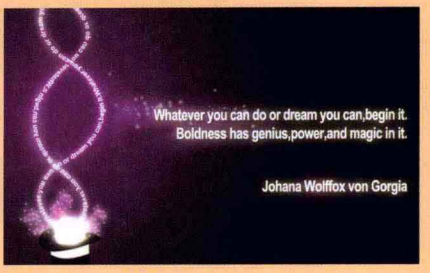


图14-172 涂抹光点

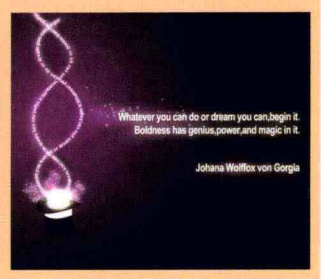


图14-173 加深背景

*Tips*

使用“加深工具”涂抹背景时，请在选项栏中勾选“保护色调”选项，并设置较小的“曝光度”，涂抹时请尽量沿着文字走向涂抹出光滑的阴影。如果鼠标操作不熟练，可以先绘制路径，然后再用“加深工具”描边路径。

## 14.6 变形文字

变形文字是指对创建的文字进行变形处理后得到不同的文字效果，如将文字变形为拱形或扇形等，本节将对变形文字的操作进行详细讲解。

### 14.6.1 创建变形文字

01 打开一张素材图像，如图14-174所示，使用“横排文字工具”在图像中输入文字，效果如图14-175所示。


图14-174 打开图像



图14-175 输入文字

02 选择文字图层，执行“图层→文字→文字变形”命令，弹出“变形文字”对话框，在该对话框中的“样式”下拉列表中选择“扇形”选项，为文字添加扇形效果，设置如图14-176所示，效果如图14-177所示。

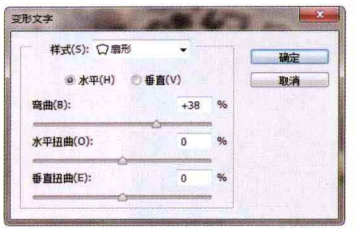


图14-176 “变形文字”对话框



图14-177 文字变形效果

*Tips*

使用“横排文字蒙版工具”和“直排文字蒙版工具”创建文字选区时，在文本输入状态下同样可以进行变形操作，这样就可以得到变形的文字选区。

## 14.6.2 变形选项设置

单击“文本工具”选项栏上的“变形文字”按钮，弹出“变形文字”对话框，在该对话框中显示出文字的多种变形选项，包括文字的变形样式和变形程度，如图14-178所示。在“样式”下拉列表中有多种系统预设的变形样式，如图14-179所示。

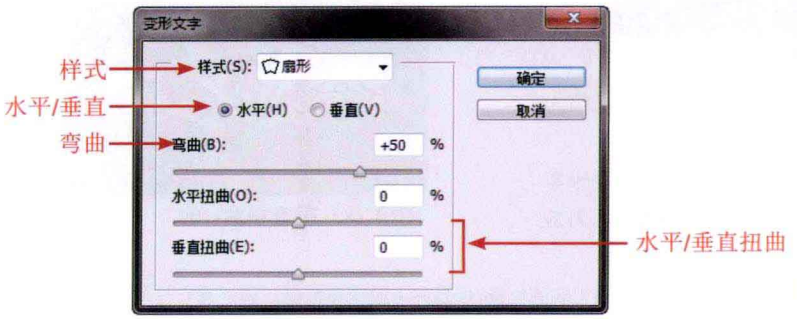



图14-178 “变形文字”对话框




图14-179 “样式”下拉列表

样式：在该选项的下拉列表中存放着15种系统预设的用户可以直接选用的变形样式，如图14-180所示分别为应用不同选项的文字变形样式效果。

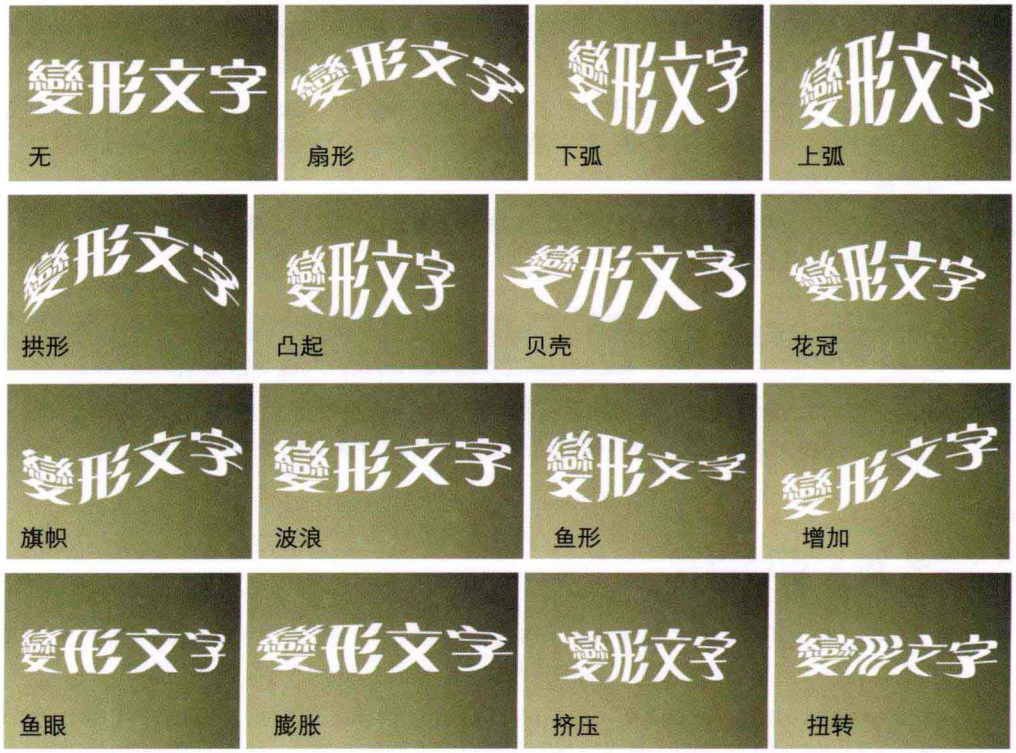



图14-180 文字变形样式效果

- 水平/垂直：用于指定文本应用扭曲的方向。选择“水平”，文本扭曲的方向为水平；选择“垂直”，文本扭曲的方向为垂直。如图14-181所示为水平扭曲文字的效果。



图14-181 水平扭曲文字

- 弯曲：用于设置文本变形的弯曲程度。正值为向上弯曲，负值为向下弯曲。
- 水平扭曲/垂直扭曲：分别用于指定文本在水平和垂直方向的扭曲程度。如图14-182所示为应用水平扭曲的文字效果，如图14-183所示为应用垂直扭曲的文字效果。



图14-182 水平扭曲-100

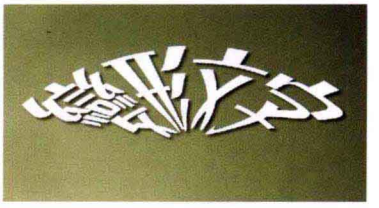


图14-183 垂直扭曲-100

*Tips*

用户在“变形”对话框中设置参数时可以在画布中移动文字的位置，但是并不改变参数值。请注意它与“图层样式”的不同，在“图层样式”对话框中，在画布中拖动不改变图像或图形的位置，而是改变对话框中的参数。

### 14.6.3 重置变形与取消变形

使用“横排文字工具”和“直排文字工具”创建的文本，在没有将其栅格化或转换为形状前，可以随时重置与取消变形。

- 重置变形：选择一种文字工具，单击选项栏中的“创建文字变形”按钮，或执行“文字→文字变形”命令，可以弹出“变形文字”对话框，修改变形参数，或者在“样式”下拉列表中选择另外一种样式，即可重置文字变形。
- 取消变形：在“变形文字”对话框的“样式”下拉列表中选择“无”，然后单击“确定”按钮，关闭对话框，即可取消文字变形。

## 14.7 编辑文字

在Photoshop CS6中，除了使用“字符”面板和“段落”面板编辑文本之外，还可以通过执行一些命令进一步编辑文字，如将文本转换为形状，通过拼写检查、查找和替换文本命令对文本进行检查等操作。

### 14.7.1 载入文字选区

在实际应用中，文本不仅仅可以简单地作为普通的叙述文字，还可以将文字的外形做一些调整作为图像应用。将文本转换为选区，再进行相应的编辑和处理，便是其中一个非常重要的应用。

打开一张素材图像，并输入一些文字，如图14-184所示。选择文字图层，然后按下【Ctrl】键，并单击“图层”面板上的文字图层缩览图，就可以将文字图层的文字载入选区，效果如图14-185所示。

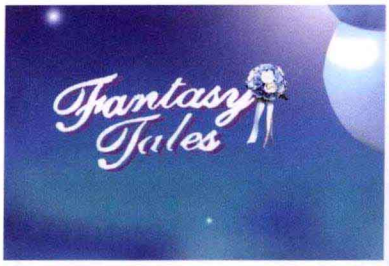



图14-184 图像效果




图14-185 载入文字选区

*Tips*

将文字的选区载入后，可以根据制作需要为选区填充各种颜色，应用各种滤镜或命令添加特效，或者加入其他图像、花纹之类的素材，制作出各种美丽的文字效果。

## 14.7.2 将文字转换为路径

将文字转换为工作路径之后，可以对文字应用填充和描边，或者通过调整锚点对文字轮廓进行精细的控制。

01 打开一张素材图像，使用“文字工具”在图像中输入相应的文本内容，如图14-186所示。选择文字图层，执行“文字→创建工作路径”命令，可以基于文字创建工作路径，原文字属性保持不变，如图14-187所示。




图14-186 输入文字




图14-187 基于文字创建工作路径

02 将文字创建为工作路径后，为其应用描边操作，单击工具箱中的“画笔工具”按钮，在“画笔”面板中进行设置，如图14-188所示。设置完成后，单击“路径”面板中的“为画笔描边路径”按钮，应用描边的效果如图14-189所示。

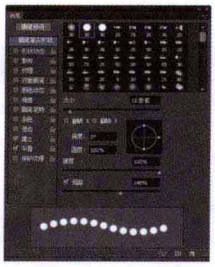


图14-188 “画笔”面板




图14-189 描边效果

## 14.7.3 将文字转换为形状

选择文字图层，执行“文字→转换为形状”命令，可以将其转换为一个形状图层，如图14-190所示。打开“图层”面板，可以看到图层效果，如图14-191所示。




图14-190 转换为形状




图14-191 “图层”面板

## 14.7.4 拼写检查

在Photoshop CS6中提供了“拼写检查”功能，使用“拼写检查”可以对当前文本中的英文单词拼写进行检查，以确保单词拼写正确。

01 打开一张图像，输入一些英文字符串，选中文字图层，如图14-192所示。执行“编辑→拼写检查”命令，弹出“拼写检查”对话框，如果检测到错误的单词，Photoshop会提供修改建议，选择正确的单词拼写，效果如图14-193所示。




图14-192 打开图像

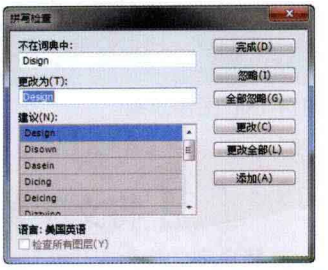



图14-193 “拼写检查”对话框

02 单击“更改”按钮，使用正确的单词替换文本中所有错误的单词，这时会弹出提示对话框，提示拼写检查完成，如图14-194所示。单击“确定”按钮，完成单词的拼写检查，效果如图14-195所示。

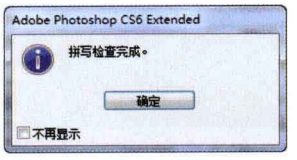



图14-194 提示对话框




图14-195 最终效果

“拼写检查”对话框中会明确列出当前处于选中状态文本中的错误单词，并给出多项修改建议，如图14-196所示。用户可以选择合适的词条替换错误的单词，下面对“拼写检查”对话框中的各选项进行介绍。

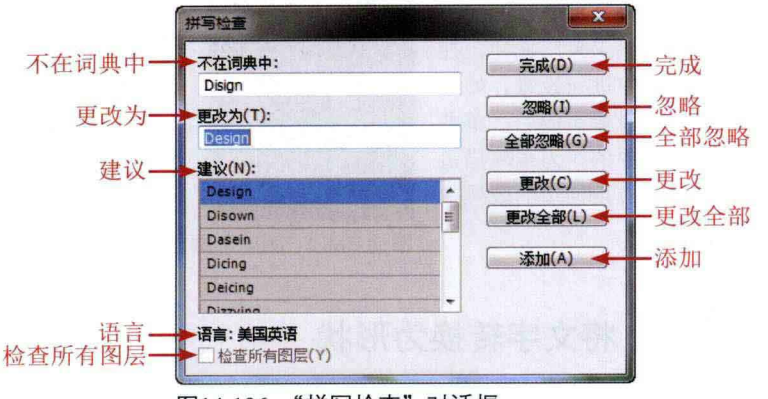



图14-196 “拼写检查”对话框

- 不在词典中：Photoshop会将查出的错误单词显示在“不在词典中”列表框内。
- 更改为：此处显示用来替换错误文本的正确单词，用户可以在“建议”列表框中选择需要替换的文本，或直接在此文本框中输入正确单词。
- 建议：在“建议”列表中显示出提供修改的建议。
- 更改：单击“更改”按钮可使用正确的单词替换文本中错误的单词。
- 更改全部：如果要使用正确的单词替换文本中所有错误的单词，可单击“更改全部”按钮。
- 语言：“语言”可以在“字符”面板中进行调整。
- 检查所有图层：勾选该项可自动检测所有图层中的文本，取消勾选时只检查所选图层中的文

本。

完成：单击该按钮结束检查并关闭对话框。

忽略/全部忽略：单击“忽略”按钮，表示忽略当前的检查结果；单击“全部忽略”按钮，则忽略所有检查结果。

添加：用于将检测到的词条添加到词典中。如果被查找到的单词拼写正确，可单击该按钮，将其添加到Photoshop词典中。以后再查找到该单词时，Photoshop会自动视其为正确的拼写格式。

*Tips*

拼写检查功能只对当前选中的文本图层起作用，所以在使用之前首先要在“图层”面板中选中文本图层，然后再使用拼写检查功能。

## 14.7.5 查找与替换

在Photoshop中处理文字时，如果文本内容较多，且出现了许多相同的拼写错误时，就可以使用“查找和替换文本”的功能进行替换，而不必逐个去修改。进行此操作时请注意，已经删格化的文字是不能进行查找和替换操作的。

01 打开一张图像，并输入一些文字，如图14-197所示。执行“编辑→查找和替换文本”命令，弹出“查找和替换文本”对话框，如图14-198所示。




图14-197 图像效果




图14-198 “查找和替换文本”对话框

02 在“查找内容”选项内输入要替换的内容，在“更改为”选项内输入用来替换的内容，然后单击“查找下一个”按钮，如图14-199所示，Photoshop会搜索并反相显示查找到的内容。如果要替换内容，可以单击“更改”按钮，更改后的文本如图14-200所示。

*Tips*

如果要一次性替换文档中所有类似的拼写错误，可单击“更改全部”按钮。更改完成后，系统会提示用户更改已完成，单击“确定”按钮即可确认操作。




图14-199 查找文本内容




图14-200 替换文本内容

# 14.8 “文字”菜单

“文字”菜单是Photoshop CS6新增的菜单，Photoshop将之前版本分散在各处的、与文本输入与编辑有关的命令重新整合后统一放置在了“文字”菜单下，便于用户检索并使用，“文字”菜单如图14-201所示。在本章前面的内容中已经对该菜单下的一些命令做过讲解，本节将讲解其他几个命令。

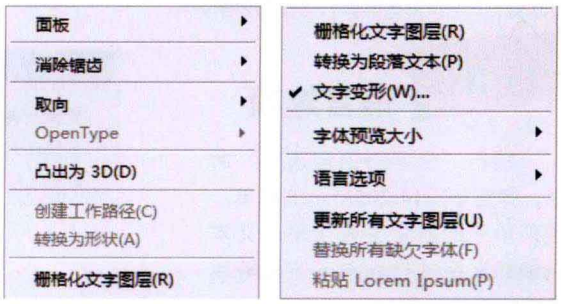



图14-201 “文字”菜单

## 14.8.1 Open Type

执行“文字→Open Type”命令，可以为当前文本图层或选中的文字选择Open Type功能。执行该命令的效果与“字符”面板下方的8个Open Type功能按钮相同，详细讲解请见14.4.1节 。

## 14.8.2 凸出为3D

在Photoshop CS6中针对文字增加了一个凸出为3D功能。执行“文字→凸出为3D”命令可以将文字自动生成为3D模型。关于将文字凸出为3D的详细内容，请参看第16章。

## 14.8.3 栅格化文字图层

执行“文字→栅格化”命令，可将当前文字图层转换为普通的位图图层。文字属于矢量图形，可以随意放大或缩小而不会产生模糊。将文字图层栅格化为普通图层后，该图层将不再具有矢量图形的特征，它将可以使用任何普通图层可用的工具和命令。

## 14.8.4 字体预览大小

“字体预览大小”命令是Photoshop CS6新增的命令，显示易见，该命令是用来设置字体预览大小的。

执行“字体→字体预览大小”命令，在弹出的菜单中共有无、小、中、大、特大和超大6个选项供用户选择，如图14-202所示。该设置可影响“文本工具”选项栏与“字符”面板中“字体系列”选项的字体预览大小。如图14-203、图14-204所示分别为选择“小”和“特大”选项时的字体预览效果。

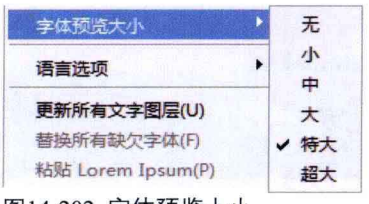



图14-202 字体预览大小



图14-203 选择“小”



图14-204 选择“特大”

*Tips*

字体预览设置得越大，在设置字体系列时的预览字体越直观清晰，这将给用户带来巨大的便利。但相应地如果该值设置得过大，字体预览速度会明显受到影响。

## 14.8.5 语言选项

执行“文字→语言选项”命令，弹出如图14-205所示的菜单，该菜单下的命令主要用来对文本引擎和文字的行内对齐方式等属性进行相关设置。

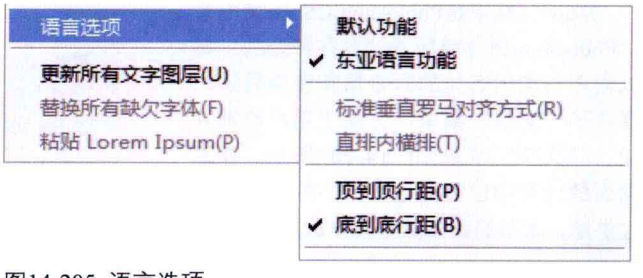



图14-205 语言选项

### 14.8.6 更新所有文字图层 new

执行“文字→更新所有文字图层”命令，文档内丢失的字体或字形将会被全部更新为可用数据。

### 14.8.7 替换所有欠缺字体

执行“文字→替换所有欠缺字体”命令，文档内缺失的字体将会全部被更新为其他可用字体。

### 14.8.8 粘贴Lorem Ipsum new

在文字处于编辑状态下执行“文字→粘贴Lorem Ipsum”命令，会在当前输入点粘贴入一段名为“Lorem ipsum”的文章，这是一篇常用于排版设计领域的拉丁文文章。执行该命令的主要的目的是为了测试文章或文字在不同字型、版型下看起来的效果，用户可以将它视为一种文本排版预览功能。

## 14.9 专家支招

在Photoshop CS6中，用户不但可以对文字设置各种格式和样式，还可以对文字进行变形操作，轻松地将文字与图像完美结合在一起。将文字转换为形状或栅格化后，用户可以结合其他工具或命令对文字进行变形装饰。

### 14.9.1 如何获得并安装文字字体

用户在安装系统时，常常只有黑体、宋体这些常用的字体。用户可以通过购买获得更多漂亮的字体文件。将字体文件安装到windows\Font菜单下。启动Photoshop后，新字体就会出现在选项列表中。

### 14.9.2 如何制作花式文字

执行“文字→创建工具路径”命令，文字图层的属性不会发生变化，只是在此基础上创建了临时的工作路径；而执行“文字→转换为形状”命令，文字图层将转换为形状图层，对形状路径进行编辑，图层中的对象将发生相应的变化。

01 使用“横排文字工具”在图像中输入文字，执行“文字→转换为形状”命令，将文字转换为形状，如图14-206所示。将形状路径中不需要的锚点删除，如图14-207所示。



图14-206 文字转为形状



图14-207 删除锚点

02 使用“自定形状工具”或“钢笔工具”配合“直接选择工具”调整路径的形状，如图14-208所示。加入其他文字和图案点缀图像，如图14-209所示。



图14-208 调整路径



图14-209 加入素材

# 14.10 总结扩展

Photoshop CS6在文本处理方面的功能较之前的版本得到了大幅增强，用户不但可以对文字进行变形操作，将文字转换成矢量路径，轻松地将矢量文字与图像完美结合在一起，还可以通过新建字符样式和段落样式来高效处理大量的段落文字，从而大幅提高工作效率。通过本章的学习，读者应该不断探索合理使用文本使图像处理更加完美的方法和技巧，使文字在画布中起到画龙点睛的作用。

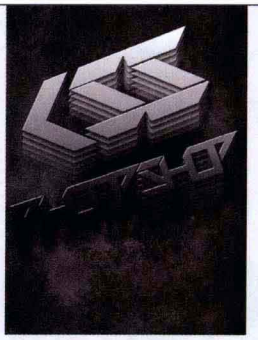
## 14.10.1 本章小结

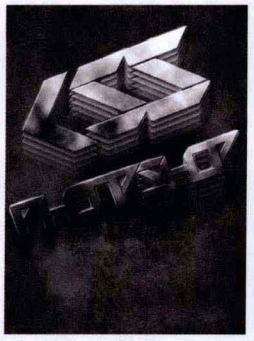
本章主要学习了Photoshop CS6中文本处理方面的知识，包括文字的输入方法和编辑文字的方法。通过本章的学习，读者要掌握文本处理的各种方法以及文本编辑的技巧，希望读者认真学习本章内容，并能将其运用到实际的工作和学习中。

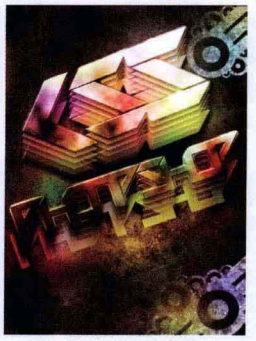
## 14.10.2 举一反三——制作几何文字

| 源文件： | 光盘\源文件\第14章\14-10.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第14章\制作几何文字.swf |
| 难易程度： | ★★★★☆ |
| 学习时间： | 20分钟 |


(1)


(2)


(3)


(4)

1. 新建文档，使用“画笔工具”绘制图像并对图像进行调整。
2. 使用“横排文字工具”在图像上输入文字，复制多层并移动其位置。
3. 将文字载入选区，对选区的边缘进行调整。新建图层，对选区执行“滤镜→渲染→云彩”命令，复制多层，并调整图层的叠放顺序和混合模式。
4. 使用相同方法绘制其他图像，对绘制的图像使用蒙版并调整图层的混合模式。

# 第15章　动作与自动化操作

本章主要讲解动作与自动化操作。动作是Photoshop中一种能够完成多个命令的功能，它可以将编辑图像的多个步骤制作成一个动作，使用时只需执行这个动作即可以一次完成所有图像的操作，可帮助用户提高工作效率。本章还介绍了如何使用自动命令处理图像，这样可以提高处理图像的技巧以及节省工作时间，使用户更方便快捷地处理图像。

## 本章学习重点



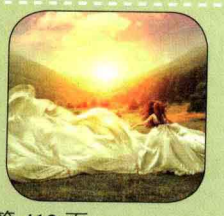
第 394 页
掌握创建和使用动作的方法



第 398 页
了解编辑及修改动作的方法



第 406 页
理解并熟练使用批处理处理图像



第 412 页
了解常用的几种自动功能

## 15.1 认识“动作”面板

动作功能类似于Word里面的宏功能，可以将Photoshop中的某几个操作像录制宏一样记录下来，这样可以使较繁琐的工作变得简单易行。

使用动作之前首先要了解一下“动作”面板，使用“动作”面板可以记录、播放、编辑和删除等操作，此外还可以存储、载入和替换动作文件。执行“窗口→动作”命令或使用快捷键【Alt+F9】，打开“动作”面板，如图 15-1所示。




图 15-1 “动作”面板

- 切换项目开/关：如果动作组、动作和记录命令前显示此按钮并以黑色显示时，说明该动作组、动作和记录命令可以执行；如果标志以红色显示时，则该动作组中的部分动作或记录命令不能执行；如果动作组、动作和记录命令前不显示该按钮，则该动作组中的所有动作都不能被执行。
- 切换对话开/关：如果记录命令前显示该按钮，说明在执行动作过程中会暂停，并打开相应的对话框。这时可修改记录命令的参数，单击“确定”按钮后才能继续执行后面的动作。
- “折叠”按钮：单击记录命令中的“折叠”按钮，可以折叠命令，只显示记录命令。单击动作中的“折叠”按钮，可以折叠记录命令，只显示动作。单击动作组中的“折叠”按钮，可以折叠动作，只显示动作组。
- “展开”按钮：单击动作组中的“展开”按钮，可以展开动作组中的所有动作。单击动作中的“展开”按钮，可以展开动作中的所有记录命令。
- 开始记录：用于创建一个新的动作。处于记录状态时，该按钮呈现红色。

- 停止播放/记录：单击该按钮，可以停止播放或记录操作。
- 播放选定的动作：选择一个动作后，单击该按钮可播放选定的动作。
- 创建新动作组：可创建一个新的动作组，并保存新建的动作。
- 创建新动作：单击该按钮，可创建新的动作。
- 删除动作：选择动作组、动作或记录命令后，单击该按钮，即可将其删除。
- 动作组/动作：在默认设置下，只有一个默认动作组。动作组是一系列动作的集合，动作是一系列操作命令的集合。

## 15.1.1 应用预设动作

在Photoshop的“动作”面板中有一组默认的动作预设，用户可以应用动作预设快速制作出一些图像效果，下面通过实例向读者讲解如何应用预设动作。

**应用案例**

### 应用预设动作制作四分色

**源文件：源文件\第15章\15-1-1.psd　视频：视频\第15章\应用预设动作制作四分色.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第15章\151101.jpg”，如图15-2所示。执行“窗口→动作”命令，打开“动作”面板，如图15-3所示。



图15-2 打开图像




图15-3 “动作”面板

STEP 02 在“动作”面板中单击“四分颜色”，将其选中，如图15-4所示。单击“播放选定的动作”按钮，即可播放该动作，图像效果如图15-5所示。




图15-4 “动作”面板



图15-5 图像效果

## 15.1.2 创建与播放动作

“动作”面板可以创建与播放动作，在记录动作前首先要新建一个动作组，以便将动作保存在该组中。如果没有创建新的动作组，则录制的动作会保存在当前选择的动作组中。单击“动作”面板上的“创建新组”按钮，弹出“新建组”对话框，如图15-6所示。在“名称”文本框中输入动作组名称，单击“确定”按钮，即新建一个动作组，如图15-7所示。

新建动作组后，可以将新记录的动作放置在这个动作组中，下面将通过实例向读者讲述如何创建与播放动作。

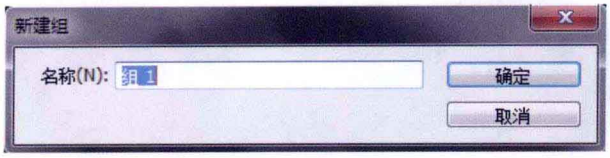



图15-6 “新建组”对话框




图15-7 新建动作组

应用案例

## 创建温暖色调动作

源文件：源文件\第15章\15-1-2.psd　视频：视频\第15章\创建温暖色调动作.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第15章\151201.jpg”，如图15-8所示。执行“窗口→动作”，打开“动作”面板，单击“创建新动作”按钮，弹出“新建动作”对话框，输入新建动作的名称，如图15-9所示。



图 15-8 打开图像

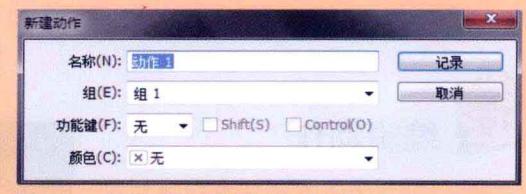



图 15-9 设置“新建动作”对话框

STEP 02 此时“开始记录”按钮呈按下状态，并显示红色，如图 15-10所示。执行“图像→调整→阴影/高光”命令，弹出“阴影/高光”对话框，设置如图 15-11所示。




图15-10 新建动作




图15-11 设置“阴影/高光”对话框

STEP 03 单击“确定”按钮，图像效果如图 15-12 所示，执行“图像→调整→通道混合器”命令，弹出“通道混合器”对话框，设置如图 15-13 所示。



图 15-12 图像效果




图 15-13 设置“通道混合器”对话框



图15-14 图像效果




图 15-15 记录后的“动作”面板

STEP 04 单击“动作”面板中的“停止播放/记录”按钮，完成动作的录制，图像效果如图15-14所示，“动作”面板如图15-15所示。

STEP 05 打开素材图像“光盘\素材\第15章\152102.jpg”。选中刚刚录制的动作，单击“播放选定的动作”按钮，图像效果如图15-16所示。



图15-16 图像效果

*Tips* 可以记录动作的有哪些工具?

Photoshop中大多数命令和工具的操作都可以记录在动作中，可记录的动作大致包括“选框”、“移动”、“多边形”、“套索”、“魔棒”、“裁剪”、“切片”、“魔术橡皮擦”、“渐变”、“油漆桶”、“文字”、“形状”、“注释”、“吸管”等工具执行的操作。另外，也可记录在“颜色”、“图层”、“色板”、“样式”、“路径”、“通道”、“历史记录”和“动作”面板中执行的操作。

*Tips*

在记录动作之前，应先打开一幅图像，否则Photoshop会将打开图像的操作也一并记录。一般在录制动作前应首先新建一个动作组，以便将动作保存在该组中。在前面已经有新建的组，就不再另外创建了。

## 15.1.3 编辑动作

在“动作”面板中，可以对动作进行复制、删除、移动或重命名操作。如果要更改动作的名称，首先要在“动作”面板中双击该动作的名称，这时所选名称的底纹会变成蓝色，如图15-17所示，接着删除原有的文字并输入新的名称即可。单击“动作”面板右上角的三角形按钮，弹出面板菜单，如图15-18所示。




图15-17 “动作”面板



图15-18 动作面板下拉菜单

- 复制：选中动作，在“动作”面板菜单中选择“复制”命令即可复制动作；也可直接拖动该动作至“创建新动作”按钮上，如图15-19所示，或按住【Alt】键拖动至“创建新动作”按钮上。复制后“动作”面板如图15-20所示。

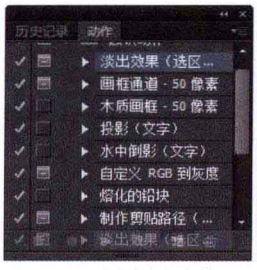



图15-19 创建新动作




图15-20 复制动作

- 如果要复制多个连续的动作，按住【Shift】键选中动作，如图15-21所示。直接拖动该动作至“创建新动作”按钮上，即可复制多个连续的动作，如图15-22所示。




图15-21 选中动作




图15-22 复制多个连续动作

- 如果按住【Ctrl】键，选中多个不连续的动作，如图15-23所示。直接拖动该动作至“创建新动作”按钮上，即可复制多个不连续的动作，如图15-24所示。




图15-23 选中动作 图15-24 复制多个不连续动作

- 删除动作：在“动作”面板菜单中选择“删除”命令即可删除该动作。选中“淡出效果（选区）副本”动作，将其删除，也可直接拖动该动作至“删除”按钮上，或按住【Alt】键拖动至“删除”按钮上，删除动作，如图15-25所示。




图 15-25 删除动作

- 如果要删除多个连续的动作，按住【Shift】键选中动作，直接拖动该动作至“删除”按钮上，即可删除多个连续的动作。如果按住【Ctrl】键选中动作，直接拖动该动作至“删除”按钮上，即可删除多个不连续的动作。
- 清除全部动作：如果要删除“动作”面板中的所有动作，在“动作”面板菜单中选择“清除全部动作”命令，可删除所有动作。
- 复位动作：如果要将面板恢复为默认的动作，只需在“动作”面板菜单中选择“复位动作”命令，即可恢复为系统默认的动作。
- 动作选项：如果要修改动作组或动作的名称，将其选中，在“动作”面板菜单中选择“动作选项”命令，弹出“动作选项”对话框，在此对话框中即可修改动作的名称，如图15-26所示。此外双击“动作”面板中的动作名称也可弹出“动作选项”对话框。

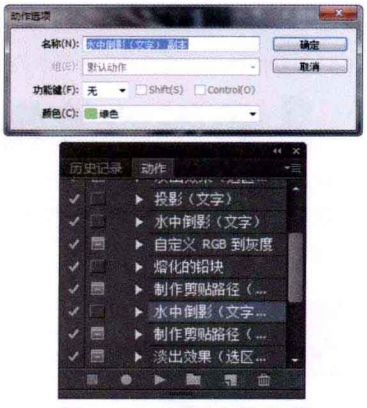


图 15-26 设置动作选项

*Tips* 怎样才能修改动作中记录命令的参数?

如果要修改图像中记录的动作，对记录的动作进行双击便会弹出对话框，可以在对话框中设置参数。

*Tips*

如果需要移动动作，只需选中需要移动的动作，拖动其至适当的位置后松开鼠标即可，与移动图像的操作相同。

## 15.1.4 存储与载入动作

记录动作之后，为了使用方便，可以将其保存起来。在“动作”面板中选择要保存的动作组，在“动作”面板菜单中选择“存储动作”命令，如图15-27所示。在弹出的“存储”对话框中设置文件名和保存位置，单击“保存”按钮，保存后的文件扩展名为.atn，如图15-28所示。

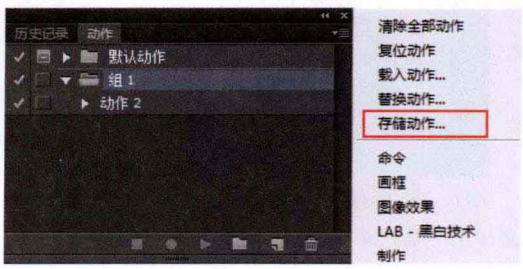



图 15-27 存储命令



图 15-28 存储动作

单击“动作”面板菜单中的“载入”动作，弹出“载入”对话框，如图15-29所示。在对话框中选择一个动作Frames.atn，载入后效果如图15-30所示。






图15-29 “载入”对话框　图15-30 载入动作

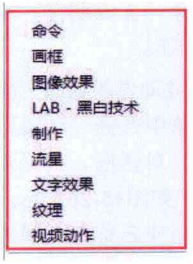






图15-31 打开动作　图15-32 动作效果

Photoshop CS6一共提供了9类动作供用户使用，单击“动作”面板菜单，在菜单的底部可以看到这些动作，如图15-31所示。单击一个命令，即可将该动作载入到动作面板中，如图15-32所示。

*Tips*

Photoshop CS6 附带的动作目录位于安装目录的“Adobe Photoshop CS6\Presets\Actions\”文件夹下。

## 15.2 动作的编辑修改

Photoshop提供了自带的动作，也允许用户自定义动作。这些动作都是固定的操作，可以通过对已有动作的再次编辑修改来满足不同的操作需求。下面就向读者具体讲解使用插入菜单项目和插入停止语句编辑动作的方法。

### 15.2.1 插入菜单项目

执行“动作”面板菜单中的“插入菜单项目”命令，可以在动作中插入菜单中的命令，这样就可以将许多不能记录的命令插入到动作中，如工具选项、“视图”菜单、“窗口”菜单、绘画和色调工具中的命令等。

**应用案例　动作的修改**

**源文件：光盘\源文件\第15章\15-2-1.psd　视频：光盘\视频\第15章\动作的修改.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第15章\152111.jpg”，如图15-33所示。打开“动作”面板菜单中的“图像效果”，单击“历史记录”面板中的“建立快照”命令，将其选中，如图15-34所示。

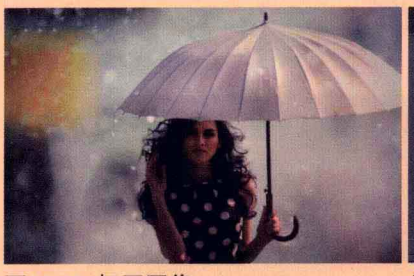


图15-33 打开图像

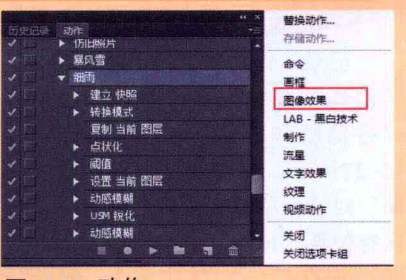



图15-34 动作

STEP 02 执行“动作”面板菜单中的“插入菜单项目”命令，弹出“插入菜单项目”对话框，如图15-35所示。执行“窗口→颜色”命令，此时“插入菜单项目”对话框中的“菜单项”为“窗口：颜色”，如图15-36所示。

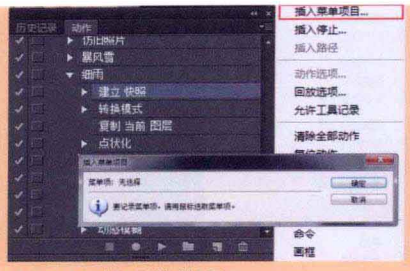



图15-35 插入菜单项目




图15-36 颜色命令

**STEP 03** 单击“确定”按钮，“切换颜色面板菜单”命令便可以插入到动作中，如图 15-37 所示。选中“细雨”动作，单击“播放选定的动作”按钮▶，图像效果如图 15-38 所示。




图15-37 插入菜单项目



图15-38 图像效果

## 15.2.2 插入停止语句

“插入停止”命令可以使动作在播放时停止在某一步，此时便可以手动执行无法记录的任务。单击“动作”面板中的“播放选定的动作”按钮▶可继续播放后面的命令。

- 信息：在信息文本框中可以输入文本内容作为显示暂停对话框时的提示信息。
- 允许继续：在设置“记录停止”对话框的过程中，如果勾选此选项，那么在执行命令时，弹出的“信息”对话框中会显示“继续”按钮，允许该动作后面的命令；如果没有勾选此选项，那么在弹出的“信息”对话框中不会显示“继续”按钮，只有“停止”按钮，如果想继续执行后面的命令，可以单击“停止”按钮，再单击“播放选定的动作”按钮▶，即可继续命令。

**应用案例**

### 运用插入停止语句

**源文件：源文件\第15章\15-2-2.psd　　视频：视频\第15章\运用插入停止语句.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第 15 章\152201.jpg”，如图 15-39 所示。选中“历史记录”面板中的“建立快照”命令，如图 15-40 所示。

**STEP 02** 打开“动作”面板菜单，选择“插入停止”命令，弹出“记录停止”对话框，设置如图15-41所示。单击“确定”按钮，“停止”命令插入到动作中，如图15-42所示。



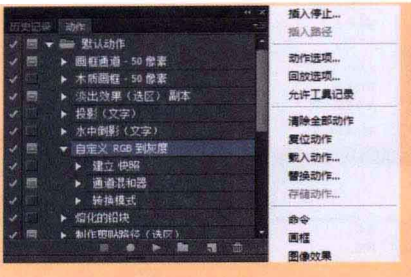
图15-39 打开图像




图15-40 选中动作



图15-41 停止动作



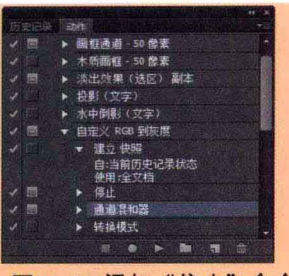


图15-42 添加“停止”命令

**STEP 03** 选中“自定义RGB到灰度”命令，如图15-43所示。单击“播放选定的动作”按钮，执行“建立快照”命令，动作就会停止，并弹出提示对话框，如图15-44所示。单击“继续”按钮，继续执行后续命令；单击“停止”按钮，则停止播放不执行后续命令。



图15-43 “动作”面板

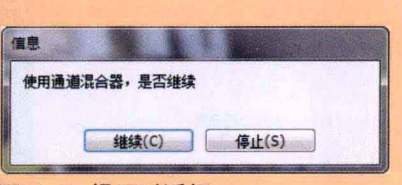



图15-44 提示对话框

**STEP 04** 单击“继续”按钮，执行命令后，弹出“通道混合器”对话框，如图15-45所示。这里使用动作命令中的默认设置，单击“确定”按钮，图像效果如图15-46所示。



图15-45 “通道混合器”对话框

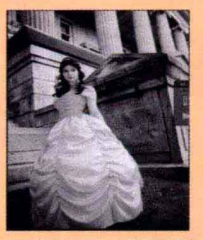


图15-46 图像效果

## 15.2.3 设置播放动作的方式

播放选定的动作是执行动作中记录的一系列命令。执行动作时，首先选择要执行的动作，然后单击“动作”面板上的“播放选定的动作”按钮，如图15-47所示。也可在“按钮模式”下执行，只要单击动作按钮即可执行动作，如图15-48所示。



图15-47 执行动作

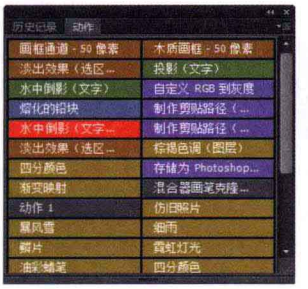


图15-48 “按钮模式”下执行动作

在“按钮模式”下执行动作时，Photoshop会执行动作中的所有记录命令，甚至该动作中有些命令被关闭也仍然会被执行。动作的播放有以下几种情况：

- 按顺序播放全部动作：选中要播放的动作，单击“播放选定的动作”按钮，即可按顺序播放该动作中的所有命令。
- 从指定命令开始播放动作：选中要播放的记录命令，单击“播放选定的动作”按钮，即可播放指定命令及后面的命令。

*Tips* 怎样才能选择多个连续动作和不连续动作?

按住【Shift】键单击“动作”面板上的动作名称,可以在同一动作组中选择多个连续的动作;如果按住【Ctrl】键,单击“动作”面板上的动作名称,可以在同一动作组中选择多个不连续的动作。单击“播放选定的动作”按钮 ▶,Photoshop 会对“动作”面板中选中的动作依次执行。

*Tips*

在菜单中的“按钮模式”下按住【Shift】或【Ctrl】键不能选择多个连续动作或不连续动作。

- 播放部分命令:当动作组、动作和记录命令前显示有切换项目开关✔并显示黑色时,则可以执行该命令,否则不可执行。若取消动作组前的勾选,则该组中所有的动作和记录命令都不能被执行。若取消某一动作前的勾选,则该动作中的所有命令都不能被执行。
- 播放单个命令:按住【Ctrl】键,双击“动作”面板中的一个记录命令,即可播放单个命令。

当执行的动作中含有多个记录命令时,由于执行动作的速度较快,无法看清每步的效果,可以用“回放选项”命令改变执行动作时的速度。

在“动作”面板菜单中选择“回放选项”命令,弹出“回放选项”对话框,如图15-49、图15-50所示。这样在“动作”面板中记录的编辑操作就可应用到图像中。




图15-49 选择“回放选项”命令

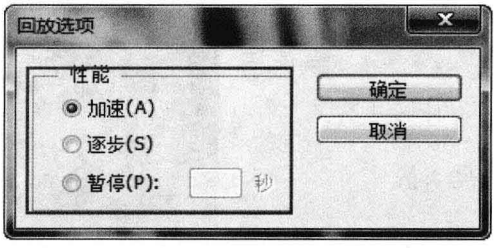



图15-50 “回放选项”对话框

- 加速:执行的速度比较快。该单选按钮是Photoshop的默认设置。
- 逐步:显示每个命令的处理结果,然后再转入下一命令,执行的速度较慢。每执行一个动作时,会以蓝色显示当前所运行的记录命令。
- 暂停:指定播放动作时各个命令的间隔时间。在文本框中输入暂停的时间,取值范围是1~60秒。

## 15.2.4 再次记录动作

Photoshop中提供了很多系统默认的动作,有些用户的需求在默认动作中不能实现,用户可以对动作记录进行添加和修改,可以使它达到预设的标准,下面将用案例对其进行详细的介绍。

**应用案例** **动作再次记录**

**源文件:光盘\源文件\第15章\15-2-4.psd 视频:光盘\视频\第15章\动作再次记录.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第15章\152401.jpg”,打开“动作”面板菜单中的“图像效果”动作,如图15-51所示。单击“动作”面板中的“仿旧照片”命令,将其选中,如图15-52所示。

**STEP 02** 单击“播放选定的动作”按钮，如图15-53所示。单击“开始录制”按钮，按【Ctrl+E】快捷键将图层向下合并,效果如图15-54所示，单击“停止播放\记录”按钮。



图15-51 打开图像



图15-52 选择选中动作



图15-53 使用动作



图15-54 合并图层

**STEP 03** 打开素材图像“光盘\素材\第15章\152402.jpg”，如图15-55所示。选中“仿旧照片”动作,单击“播放选定的动作”按钮，效果如图15-56所示。执行完的动作会将图层合并。



图15-55 打开素材

图15-56 最终效果

## 15.2.5 插入路径

“插入路径”命令可以将复杂的路径（用“钢笔工具”创建的或从 Adobe Illustrator 粘贴的路径）作为动作的一部分包含在内。播放动作时，工作路径被设置为所记录的路径。在记录动作时或动作记录完毕后可以插入路径。

*Tips*

播放插入复杂路径的动作可能需要大量的内存。如果遇到问题，请增加 Photoshop 的可用内存量。

## 15.2.6 播放动作时更改设置

默认情况下，使用最初记录动作时指定的值来完成动作。如果要更改动作内命令的设置，可以插入一个“模态控制”。“模态控制”可使动作暂停以便在对话框中指定值或使用“模态工具”（“模态工具”需要按回车键才能生效，按下回车键，动作将继续执行它的任务）。

“模态控制”由“动作”面板中的命令、动作或组左侧的对话框图标表示。红色的对话框图标表示动作或组中的部分（而非全部）命令是模态的。不能在“按钮”模式中设置“模态控制”。

单击命令名称左侧的框，可将该命令启用“模态控制”，再次单击可停用“模态控制”。单击动作名称左侧的框，可以为动作中所有命令启用或停用“模态控制”。单击组名次左侧的框，可以为组中所有动作启用或停用“模态控制”，如图15-57所示。




图15-57 启用/停用模态控制

## 15.2.7 在动作中排除

单击“动作”面板中的动作名称左侧的三角形按钮，展开动作中的命令列表，可以排除不想作为已记录动作的部分命令。

若要排除单个命令，单击要清除的命令名称左边的选中标记，可以排除单个命令，再次单击可包括该命令。

单击动作名称或动作组名称左侧的选中标记，可以排除或包括一个动作或动作组中的所有命令或动作。

若要排除或包括除所选命令之外的所有命令，请按住【Alt】键并单击该命令的选中标记。

为了表示动作中的一些命令已被排除，在Photoshop中，父动作的选中标记将变为红色。

# 15.3 自动批处理图像

使用动作可以处理相同的、重复性的操作。如果使用动作功能进行批处理，将会既省时又省力。

## 15.3.1 批处理

“批处理”命令是将指定的动作应用于所选的目标文件，从而实现图像处理的批量化。执行“文件→自动→批处理”命令，弹出“批处理”对话框，如图15-58所示。

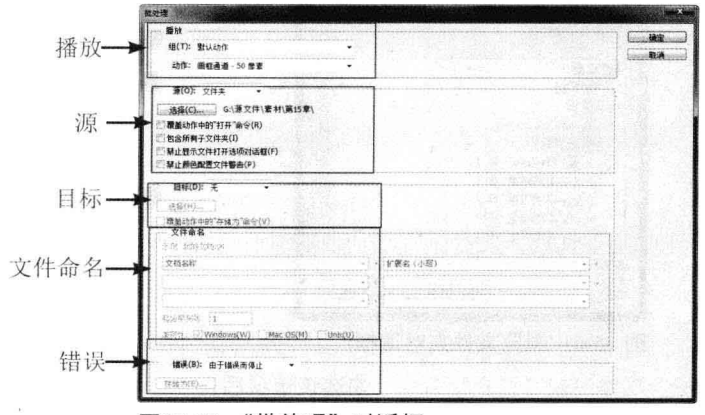



图15-58 “批处理”对话框

- 播放：用来设置播放的组和动作组。
- 组：在该选项下拉列表中显示“动作”面板中的所有动作组，从中可选择要播放的动作组，如图15-59所示。
- 动作：在该选项下拉列表中显示“动作”面板中的所有动作，从中可选择要执行的动作，如图15-60所示。




图15-59 显示所有动作组

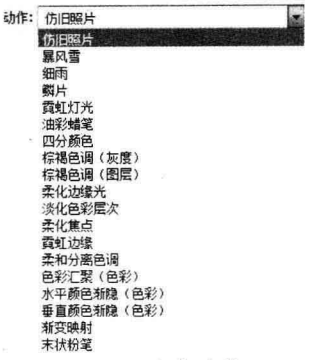



图15-60 显示所有动作

- 源：用来设置要处理的文件。在该选项下拉列表中可以选择需要进行批处理的文件来源，分别是“文件夹”、“导入”、“打开文件”和“Bridge”。
- “选择”按钮：单击该按钮，在弹出的对话框中选择要处理的文件夹，若要执行此命令必须先将“源”选项设置为“文件夹”。
- 选择文件夹：可以单击“选择”按钮，弹出“浏览文件夹”对话框，如图 15-61所示。从对话框中查找并选取批处理文件夹。




图 15-61 浏览文件夹对话框

- 覆盖动作中的“打开”命令：勾选该选项后，将弹出提示对话框，如图15-62所示。在进行批处理时将忽略动作中记录的“打开”命令，但动作中必须包含一个“打开”命令，否则将不会打开任何文件。

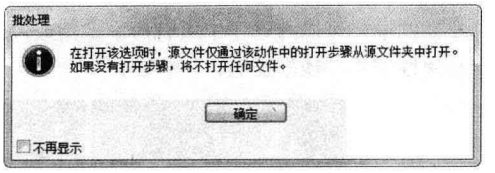



图 15-62 提示对话框

- 包含所有子文件夹：勾选该选项后，批处理操作将应用到指定的文件夹中以及该文件夹中所包含的所有子文件夹。
- 禁止显示文件打开选项对话框：勾选该选项，在进行批处理时将隐藏文件“打开”选项对话框。
- 禁止颜色配置文件警告：勾选该选项，在进行批处理时将不显示颜色信息。
- 目标：用来指定文件要存储的位置。在该选项下拉列表中可以选择“无”、“存储并关闭”、“文件夹”来设置文件的存储方式，如图15-63所示。

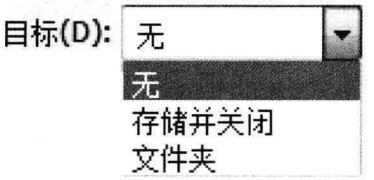



图15-63“目标”下拉列表

- 无：选择“无”，不保存文件，保持文件打开。
- 存储并关闭：保存该文件后关闭。
- 文件夹：可以单击“选择”按钮，弹出“浏览文件夹”对话框，为处理过的文件指定一个保存的位置，也就是选取一个目标文件夹。
- 覆盖动作中的“存储为”命令：勾选该选项后，将弹出提示对话框，如图15-64所示，在进行批处理时将忽略动作中记录的“存储”命令，但动作中必须包含一个“存储”命令，否则将不会打开任何文件。

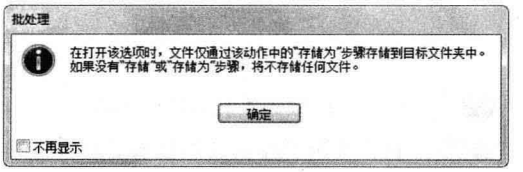



图15-64 提示对话框

- 文件命名：将“目标”选项设置为“文件

夹”，可以在该选项组的6个选项中设置文件名各部分的顺序和格式。每个文件必须至少有一个唯一字段防止文件相互覆盖。“起始序列号”为所有序列号字段指定起始序列号。第一个文件的连续字母总是从字母A开始。“兼容性”用于使文件名与Windows、Mac OS 和UNIX操作系统兼容。

- 错误：指定出现错误时的处理方法。在该选项下拉列表中可以选择“由于错误而停止”、“将错误记录到文件”来设置出现错误时的处理方法。
- 由于错误而停止：在批处理过程中出现错误提示，并中止向下执行。
- 将错误记录到文件：选择该选项，Photoshop将会把批处理操作时出现的错误信息记录下来，并保存到文件中。
- “存储为”按钮：将“错误”选项设置为“将错误记录到文件”后，可以单击该按钮，弹出“存储”对话框，指定一个保存的文件名和位置。

## 15.3.2 快捷批处理

快捷批处理程序可以快速完成批处理，它简化了批处理操作的过程。将图像或文件夹拖动到快捷批处理图标上，即可完成批处理操作。

**应用案例** 使用快捷批处理

源文件：无　　视频：光盘\视频\第15章\使用快捷批处理.swf

**STEP 01** 执行“文件→自动→创建快捷批处理”命令，弹出“创建快捷批处理”对话框，如图 15-65 所示。单击“选择”按钮，弹出“存储”对话框，设置创建批处理名称并指定保存的位置，如图 15-66 所示。单击“保存”按钮，关闭“存储”对话框。



图 15-65 “批处理”对话框




图 15-66 设置“存储”对话框

**STEP 02** 此时“选择”按钮的右侧会显示快捷批处理程序的保存位置，如图 15-67所示。单击“确定”按钮，即可创建快捷批处理程序并保存到指定位置。打开创建快捷批处理程序保存的位置，如图 15-68所示。



图 15-67 保存位置



图 15-68 快捷批处理程序

*Tips*

动作是快捷批处理的基础，在执行“创建快捷批处理”命令之前，需要在“动作”面板中创建所需要的动作，并选中该动作。在执行“创建快捷批处理”时，选中的“动作”及“动作组”就会自动出现在“动作”和“组”选项中。

快捷批处理程序显示为图标，只需要将图像或文件夹拖动到该图标上，便可以直接对图像进行批处理，即使没有运行Photoshop，也可以完成批处理操作。

## 15.3.3 批处理图像

使用批处理图像操作，可以快速地对大量图像进行相同的操作，如调整图像的亮度、对比度和大小等。可以提高工作效率，减少重复的操作。下面通过实例，讲解如何使用“批处理”对图像进行批量处理操作，如图15-69所示。



图 15-69 批处理图像

**应用案例** 批处理图像

源文件：无　　视频：光盘\视频\第15章\批处理图像.swf

**STEP 01** 在进行批处理前，要将需要批处理的文件保存到一个文件夹中，如图 15-70 所示。执行“窗口→动作”命令，打开“动作”面板，在该面板菜单中选择“图像效果”命令，将“图像效果”动作组载入到“动作”面板中，如 15-71 所示。

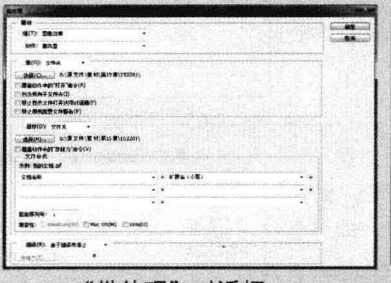


图15-70 预览图片



图15-71 “动作”面板

**STEP 02** 执行“文件→自动→批处理”命令，弹出“批处理”对话框，设置如图 15-72 所示。单击“选择”按钮，弹出“浏览文件夹”对话框，选择图像所在文件夹，如图 15-73 所示。单击“确定”按钮，关闭“浏览文件夹”对话框。



15-72 “批处理”对话框




图15-73 选取批处理文件夹

**STEP 03** 在“目标”下拉列表中选择“文件夹”，如图 15-74 所示。单击“选择”按钮，弹出“浏览文件夹”对话框，如图 15-75 所示。单击“确定”按钮，关闭“浏览文件夹”对话框。



图15-74 设置目标选项




图15-75 选取目标文件夹

**STEP 04** 此时，“批处理”对话框如图15-76所示。单击“确定”按钮，即可对指定的文件进行批处理操作，处理后的文件会保存在指定的目标文件夹中，如图15-77所示。

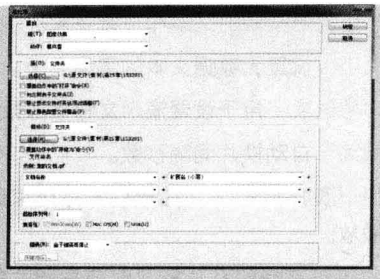


图15-76 “批处理”对话框

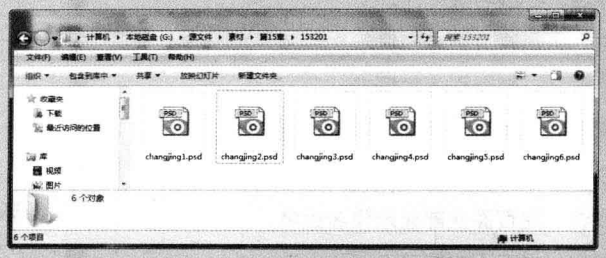



图15-77 最终效果

*Tips*

执行“批处理”命令进行批处理时，如果需要中止它，可以按【Esc】键。用户可以将“批处理”命令记录到动作中。这样能将多个序列合并到一个动作中，从而一次性地执行多个动作。

## 15.4 PDF演示文稿

PDF格式是一种通用的文件格式，具有良好的跨媒体性。在不同类型的计算机和操作系统上都能够正常访问，而且有良好的电子文档搜索和导航功能。

执行“文件→自动→PDF演示文稿”命令可以将图片文档自动转换成PDF格式，如图15-78所示。也可以将Photoshop制作的PDF文件和图片合并生成PDF文件。

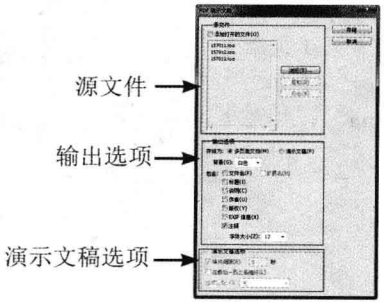



图15-78 PDF演示文稿设置面板

CS6 源文件：用于打开制作PDF演示文稿的素材。

CS6 添加打开的文件：如果用户在Photoshop中打开了文件，则可以使用该选项将打开的全部图片文件添加到列表中，如图15-79所示。

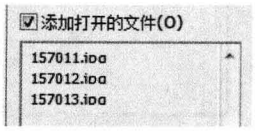



图15-79 添加打开的文件

CS6 预览：如果没有在Photoshop中打开文件，则需要执行预览操作打开所需要的素材。

CS6 复制：用于复制所打开的文件，执行该命令时需要选中要编辑的图片，如图15-80所示。

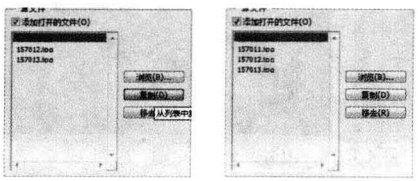


图15-80 复制一份选中的图片文件

CS6 移去：同复制一样用于编辑打开的文件，如图15-81所示。

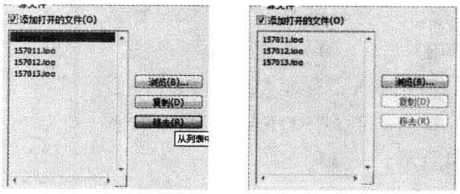


图15-81 移去重复文件

CS6 输出选项：设置输出文件形式、包含内容等。

CS6 存储为：为用户提供了“多页面文档”与“演示文稿”两种选项，它们的区别在于默认情况下前者是手动播放，后者则用于全屏自动播放。

CS6 背景：设置PDF演示文稿背景颜色设置。Photoshop CS6为用户提供3种PDF演示文稿背景颜色，分别是“白色”、“灰色”和“黑色”。

CS6 包含：设置输出的PDF演示文稿中所包含的文

件名、扩展名等标注。

- 文件名：在页面底部显示文件名。
- 扩展名：包含文件扩展名。
- 标题：在正文页面底部显示文件标题。
- 说明：在页面底部显示文件说明。
- 作者：在页面底部显示作者姓名。
- 版权：在页面底部显示版权文字。
- EXIF信息：在页面底部显示EXIF基本信息。
- 注释：包含源文档的文本和声音注解。
- 字体大小：设置元数据文本的字体大小。
- 演示文稿选项：用于设置演示文稿播放效果。
- 换片间隔：自动换片间隔秒数。
- 在最后一页之后循环：在最后一页结束后自动循环播放。
- 过渡效果：选择幻灯片播放时前后图片的过渡效果。

**应用案例**

## 制作PDF演示文稿

**源文件：无**　　**视频：光盘\视频\第15章\制作PDF演示文稿.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第15章\15401\154011.jpg、154012.jpg、154013.jpg”，如图15-82所示。



图15-82　打开素材图像

**STEP 02** 执行“文件→自动→PDF演示文稿”，弹出“PDF演示文稿”对话框，单击添加打开的文件，系统将自动添加所打开的文件，参数设置如图15-83所示。单击“存储”按钮，选择路径弹出“存储Adobe PDF”面板，单击“存储PDF”按钮，如图15-84所示。

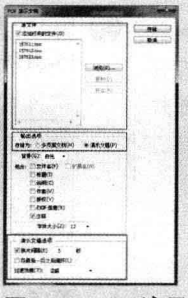


图15-83　PDF演示文稿面板

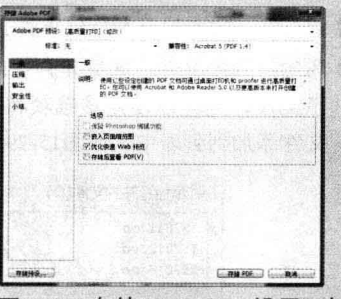


图15-84　存储Adobe PDF设置面板

**STEP 03** 预览存储好的文件会弹出“全屏”提示框，如图15-85所示。单击“是”按钮，进入全屏模式，如图15-86所示。



图15-85　“全屏”提示框



图15-86　PDF 全屏预览效果

**Photoshop CS6新增功能：PDF演示文稿**

PDF演示文稿是Photoshop CS6的新功能之一，用户可以使用该功能直接制作用来演讲或演示的不同类型的PDF文档，还可以通过互联网传输给远方的朋友或客户。

# 15.5 联系表II

联系表功能在Photoshop CS4版本中被取消了，在CS6版本中重新回归。使用该功能用户可以轻松地将批量图片制作成联系表。执行“文件→自动→联系表II”命令，系统自动弹出“联系表II”面板，如图15-87所示。

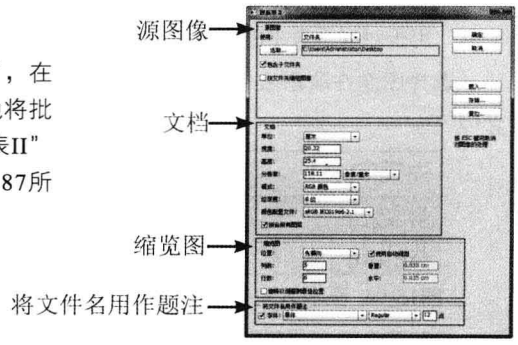



图15-87 联系表II

CS6 源图像：用于设置制作联系表图像的来源。

- 使用：选择使用“文件”还是使用“文件夹”，如图15-88所示。



使用“文件”　　使用“文件夹”

图15-88 文件与文件夹

- 选取：选择要使用的图像文件夹。
- 包含子文件夹：包含所有关于文件夹中的所有图像。
- 按文件夹编组图像：文件夹中的图像将从新的联系表开始。

CS6 文档：设置联系表文档的具体参数。

- 单位：选择单位，如图15-89所示。

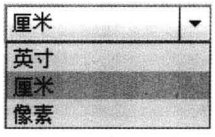



图15-89 单位选择

- 宽度：设置文档宽度。
- 高度：设置文档高度。
- 分辨率：用于指定文档分辨率设置，如图15-90所示。

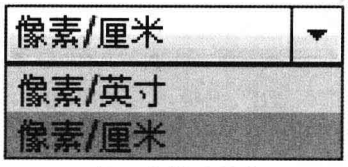



图15-90 设置文档分辨率

- 模式:选择颜色模式，如图15-91所示。




图15-91 设置文档颜色模式

- 位深度：设置文档位深度，如图15-92所示。

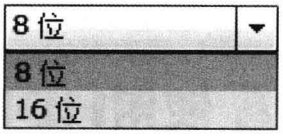



图15-92 位深度

- 颜色配置文件：用于选择颜色配置文件，如图15-93所示。




图15-93 选择颜色配置文件

- 拼合所有图层：勾选该选项，拼合的图像将只有背景图层。
- 缩览图：用于对联系表中的图片进行设置。
- 位置：选择图像在联系表上的显示方向，如图15-94所示。

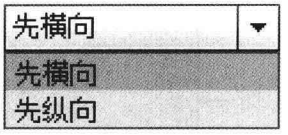



图15-94 显示方向

- 列数：设置图像排列的列数。
- 行数：设置图像排列的行数。
- 使用自动间距：设置图像之间的间距。取消勾选“使用自动间距”，则可以手动设置，如图15-95所示。




图15-95 间距设置

- 垂直：输入图像之间的垂直间距。
- 水平：输入图像之间的水平间距。
- 旋转以调整到最佳位置：在需要时旋转图像以适合页面。
- 将文件名用作题注：设置是否使用文件名用于图片的题注。
- 字体：设置题注的字体。

**应用案例** 使用“联系表II”制作婚纱展示

源文件：无　　视频：光盘\视频\第15章\使用联系表制作婚纱展示.swf

**STEP 01** 执行“文件→自动→联系表II”，系统将弹出“联系表II”面板。选取素材文件夹“光盘\素材\第15章\1551”，设置具体参数，如图15-96所示。单击“确定”按钮，即可完成联系表制作，如图15-97所示。

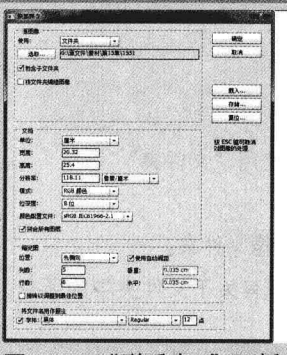


图15-96 “联系表II”面板

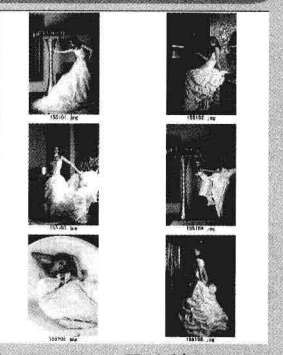


图15-97 最终效果

**Photoshop CS6新增功能：联系表II**

使用“联系表II”可以制作类似于公司联系表格的效果，可以将图片和图片名组合在一起。当图片数量超过纸张尺寸时，会自动创建新的页面，直到将所有图片制作完成。

## 15.6 使用HDR

HDR是电脑图形学中的渲染方法之一，可令立体场景更加逼真，大幅增加三维虚拟的真实感。HDR照片对比效果强烈，亮的地方可以非常亮，暗的地方也可以非常暗，而且亮部与暗部的细节都很明显。在Photoshop中的HDR照片可以理解为超高清照片。

## 15.6.1 HDR色调

执行“图像→调整→HDR色调”命令，弹出“HDR色调”对话框，如图15-98所示。可以在 HDR 图像中按比例表示和存储真实场景中的所有明亮度值，所以，调整 HDR 图像的曝光度的方式与在真实环境中拍摄场景时调整曝光度的方式类似。

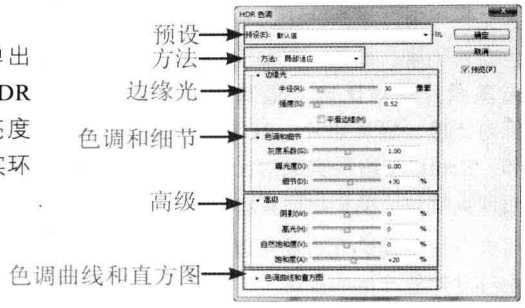



图15-98 “HDR 色调”对话框

- 预设：在预设中提供了16种不同的“HDR色调”设置方案，通过这些预设可以快速地将照片进行清晰化处理。如图15-99所示为应用“逼真照片”选项前后的效果对比图。



图15-99 应用“逼真照片”选项前后效果对比图

- 方法：在方法中有4个选项可以选择，分别是“曝光度和灰度系数”、“高光压缩”、“色调均化直方图”与“局部适应”。选择“局部适应”可以对照片进行更加细致的调整，所以也是大多数人最常用的方法。
- 边缘光：“半径”指定局部亮度区域的大小，“强度”指定两个像素的色调值相差多大时，它们属于不同的亮度区域。“平滑边缘”可以使图像边缘柔和光滑。
- 色调和细节：“灰度系数”设置为“1.00”时，动态范围最大，较低的设置会加重中间调，而较高的设置会加重高光和阴影。“曝光度”反映光圈大小，通过“细节”可以调整锐化程度。
- 高级：“阴影”和“高光”可以使图像变亮或变暗。通过“自然饱和度”可以调整细微颜色强度，同时尽量不剪切高度饱和的颜色。“饱和度”可以调整-100（单色）~100（双饱和度）的所有颜色的强度。
- 色调曲线和直方图：在直方图上显示一条可调整的曲线，从而显示原始的32位HDR图像中的明亮度值。横轴的红色刻度以一个EV（约为一级光圈）为增量。

## 15.6.2 合并到HDR Pro

“合并到 HDR Pro”命令可以将同一场景的具有不同曝光度的多个图像合并起来，从而捕获单个 HDR 图像中的全部动态范围。可以将合并后的图像输出为 32 位/通道、16 位/通道或 8 位/通道的文件。但是，只有 32 位/ 通道的文件可以存储全部 HDR 图像数据。

执行“文件→自动→合并到HDR Pro”命令，弹出“合并到HDR Pro”对话框，在对话框中可以设置各项参数，如图15-100所示。

- 预设：在预设下拉列表下包括15种预设的HDR合成形式，即城市暮光、平滑、单色艺术效果、单色高对比度、单色、更加饱和、逼真照片高对比度、逼真照片低对比度、逼真照片、RC5、饱和、Scott5、超现实高对比度、超现实低对比度和超现实。
- 移去重影：勾选此选项可以移去由移动对象产生的重影。

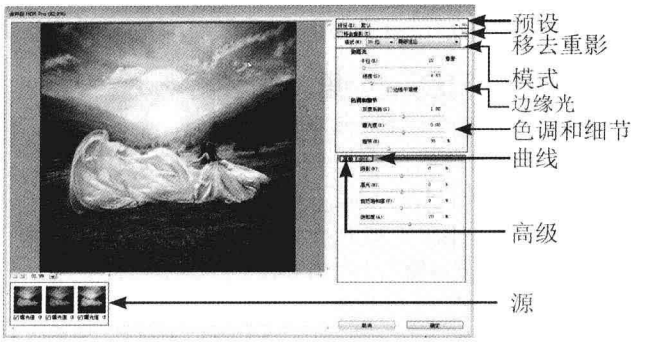



图15-100 “合并到HDR Pro”对话框

- 模式：用来选择合并后的图像深度，包括8位/通道、16位/通道和32位/通道。如果选择将合并图像存储为8位/通道或16位/通道的图像，在“HDR Pro”对话框中可以对各种选项进行设置，如果选择存储为32/通道的图像，仅可设置图像的白场预览，如图15-101所示。

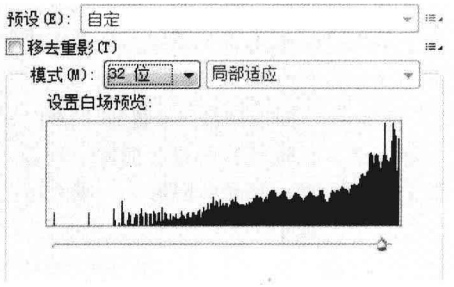



图15-101 相关设置选项

- 边缘光：半径指定局部亮度区域的大小。强度指定两个像素的色调值相差多大时，它们属于不同的亮度区域。
- 色调和细节：“灰度系数”设置为1.0时动态范围最大，较低的设置会加重中间调，而较高的设置会加重高光和阴影。曝光度值反映光圈大小。拖动“细节”滑块可以调整锐化程度，拖动“阴影”和“高光”滑块可以使这些区域变亮或变暗。
- 曲线：在直方图上显示一条可调整的曲线，从而显示原始的32位HDR图像中的明亮度值。横轴的红色刻度线以一个EV（约为一级光圈）为增量。
- 高级：此选项下可以对图像的“阴影”、“高光”、“饱和度”和“自然保护度”进行调整。
- 源：显示了合并结果中使用的源图像，源图像的名称处于勾选状态时，表示合并结果使用了该图像，取消勾选则不会使用该图像。

## 应用案例 使用“合并到HDR Pro”渲染图像

源文件：光盘\源文件\第15章\15-7-2.psd
视　频：光盘\视频\第15章\使用“合并到HDR Pro”渲染图像.swf

**STEP 01** 执行“文件→自动→合并到HDR Pro”命令，弹出“合并到HDR Pro”对话框，如图15-102所示。单击对话框中的“浏览”按钮，在弹出的对话框中选择图像，单击“确定”按钮，返回到“合并到HDR Pro”对话框，如图15-103所示。

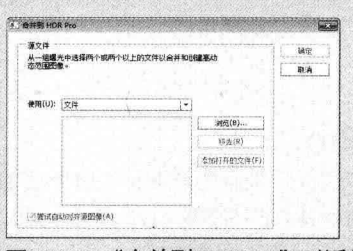



图15-102 “合并到HDR Pro”对话框




图15-103 “合并到HDR Pro”对话框

**STEP 02** 单击“确定”按钮，弹出“手动设置曝光值”对话框，如图15-104所示。在“手动设置曝光值”对话框中，选中第2张图像，如图15-105所示。




图15-104 “手动设置曝光值”对话框




图15-105 选中图像

**STEP 03** 单击“确定”按钮，完成“手动设置曝光值”对话框的设置，同时弹出“合并到HDR Pro”对话框，如图15-106所示。在“合并到HDRPro”对话框的“预设”下拉列表中选择“逼真照片”选项，单击“确定”按钮，完成图像的处理，如图15-107所示。



图15-106 “合并到HDR Pro”对话框



图15-107 最终效果

## 15.7 使用Photomerge

对于专业的摄影师来说，拍摄一张全景照片靠的是功能全面的相机。然而对于一般的摄影爱好者来说，所拥有的相机可能不具备拍摄全景的功能，不能够一次性完成拍摄。

可以使用Photomerge命令将一系列数码照片自动拼成一幅全景图，执行该命令可对照片进行叠加和对齐操作。执行“文件→自动→Photomerge”命令，弹出Photomerge对话框，在该对话框中可选择相应设置，如图15-108所示。

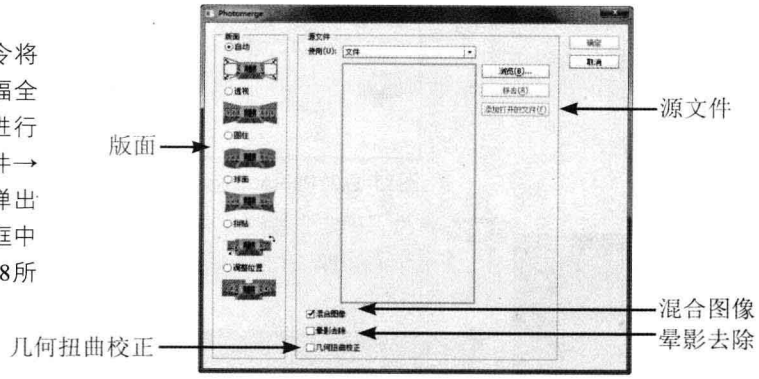



图15-108 Photomerge对话框

- 版面：用于设置拼接照片后的版面效果。Photoshop提供了6种版面，选择不同的选项，将会得到不同的版面效果。
- 源文件：用于选择存放照片的文件和文件夹。在“使用”下拉列表中可选择“文件”或“文件夹”，然后单击“浏览”按钮，在弹出的“打开”对话框中选择照片，如图15-109所示。如果照片在Photoshop中已经打开，可直接单击“添加打开的文件”按钮，即可添加照片，如图15-110所示。



图15-109 选择照片

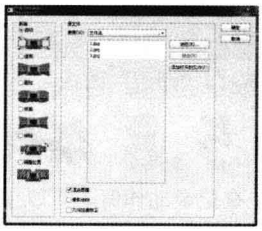


图15-110 添加照片

- 混合图像：勾选此选项，可定义拼接照片边缘的最佳边界并根据这些边界创建接缝，以使照片的颜色相匹配。
- 晕影去除：勾选此选项，可将由于镜头瑕疵或镜头遮光处理不当而导致边缘较暗的图像去除晕影，并执行曝光度补偿。
- 几何扭曲校正：勾选此选项，可补偿桶形、枕形或鱼眼扭曲后导致的数码照片失真。

**应用案例** **自动拼接全景照片**

**源文件：源文件\第15章\15-8-1.psd　　视频：视频\第15章\自动拼接全景照片.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第15章\158101.jpg、158102.jpg、158103.jpg”，如图15-111所示。

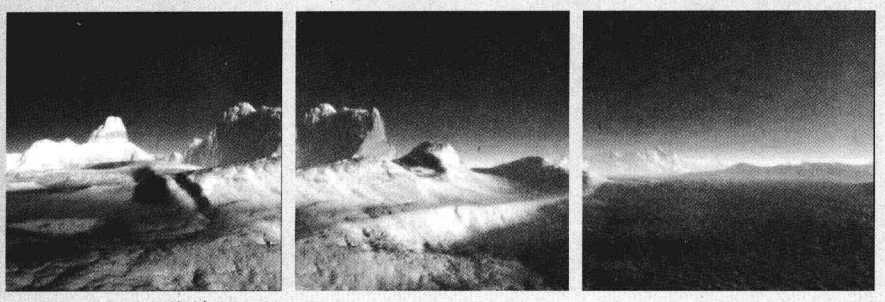


图15-111 图像效果

**STEP 02** 执行“文件→自动→Photomerge”命令，弹出“Photomerge”对话框，如图15-112所示。单击“添加打开的文件”按钮，将打开的3张图像载入源文件中，如图15-113所示。

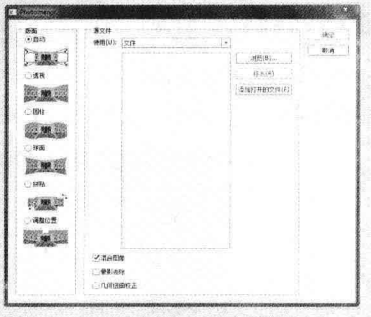


图15-112 Photomerge对话框

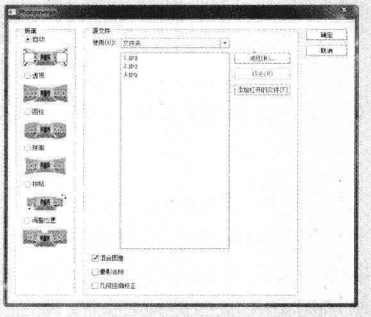


图15-113 添加相应的图像

**STEP 03** 单击“确定”按钮，进行图像的处理，完成后自动生成一个文件，“图层”面板如图15-114所示。合成的图像效果如图15-115所示，可以看到有透底的地方。




图15-114“图层”面板



图15-115 合成的图像效果

## 15.8 条件模式更改

在记录动作时，可以使用“条件模式更改”命令为源模式指定一个或多个模式，并为目标模式指定一个模式。

“条件模式更改”命令可以为模式更改指定条件，以便在动作执行过程中进行转换。当模式更改属于某个动作时，如果打开的文件未处于该动作所指定的源模式下，则会出现错误。例如：假定在某个动作中，有一个步骤是将源模式为RGB的图像转换为目标模式CMYK，如果在灰度模式或者包括RGB在内的任何其他源模式下向图像应用该动作，将会导致错误。

- 源模式：用来选择源文件的颜色模式，只有与选择的颜色模式相同的文件才可以被更改。单击“全部”按钮，可选择所有可能的模式；单击“无”按钮，则不选择任何模式。
- 目标模式：用来设置图像转换后的颜色模式。

**应用案例** 使用“条件模式更改”修改图像模式

源文件：源文件\第15章\15-8-2.psd　视频：视频\第15章\条件模式更改图像模式.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第15章\159101.jpg”，效果如图15-116所示。执行“文件→自动→条件模式更改”命令，弹出“条件模式更改”对话框，如图15-117所示。



图15-116 图像效果

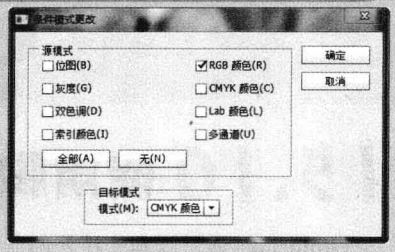



图15-117 “条件模式更改”对话框

STEP 02 在“条件模式更改”对话框中对“目标模式”进行设置，如图15-118所示，单击“确定”按钮，弹出“信息”对话框，如图15-119所示，单击“扔掉”按钮，应用“条件模式更改”，更改后的图像效果如图15-120所示；如果单击“取消”按钮，则不会应用“条件模式更改”。

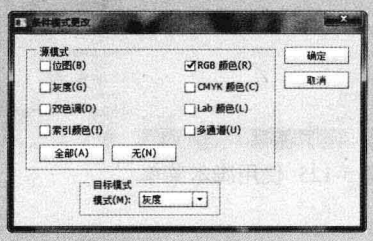



图15-118 设置“目标模式”

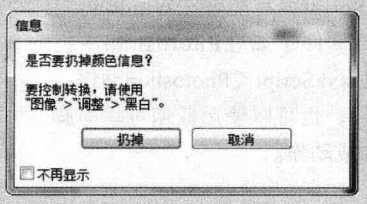



图15-119 “信息”对话框



图15-120 图像效果

## 15.9 限制图像

“限制图像”命令可以将当前图像限制为用户指定的宽度和高度，但不会改变图像的分辨率。此命令的功能与“图像大小”命令的功能是不同的。

- 宽度：在文本框中输入宽度值可以改变图像的宽度大小。
- 高度：在文本框中输入高度值可以改变图像的高度大小。
- 不放大：勾选此选项，在画布中的图像不放大。

**应用案例** 限制图像尺寸

源文件：源文件\第15章\15-10-1.psd　视频：视频\第15章\限制图像尺寸.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第15章\1510101.jpg”，如图15-121所示。执行“文件→自动→限制图像”命令，弹出“限制图像”对话框，如图15-122所示。



图15-121 图像效果

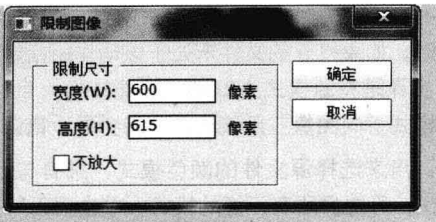



图15-122 “限制图像”对话框

STEP 02 在对话框中设置“宽度”和“高度”值，如图15-123所示。单击“确定”按钮，图像效果如图15-124所示。

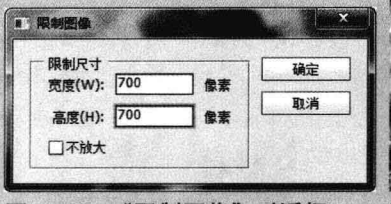



图15-123 “限制图像”对话框



图15-124 图像效果

# 15.10 使用脚本

Photoshop 通过脚本支持外部自动化。可以使用支持COM自动化的脚本语言，这些语言可以控制多个应用程序，如Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 和 Microsoft Office。执行“文件→自动”命令，可以看到各种脚本命令，如图15-125所示。

Photoshop支持使用JavaScript编写能够在Windows中运行的Photoshop脚本。使用事件（如在Photoshop中打开、存储或导出文件）来触发JavaScript或Photoshop动作。Photoshop提供了很多默认事件，也可以使用任何可编写脚本的Photoshop事件来触发脚本或动作。

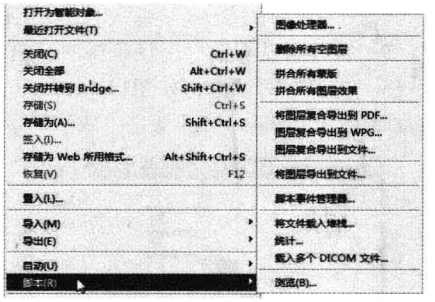



图15-125 使用脚本菜单

## 15.10.1 使用“图像处理器”转换文件

“图像处理器”可以转换和处理多个文件。与“批处理”命令不同，不必先创建动作，就可以处理文件。用户可以在“图像处理器”中可执行下列任何操作：

- 将一组文件转换为 JPEG、PSD 或 TIFF 格式中的一种，或者将文件同时转换为所有3种格式。
- 使用相同选项来处理一组相机原始数据文件。
- 调整图像大小，使其适应指定的像素大小。
- 嵌入颜色配置文件或将一组文件转换为 sRGB，然后将它们存储为用于 Web 的 JPEG 图像。
- 在转换后的图像中包括版权元数据。可以处理 PSD、JPEG 和相机原始数据文件。

执行“文件→自动→图像处理器”命令，即可打开“图像处理器”对话框，如图15-126所示。

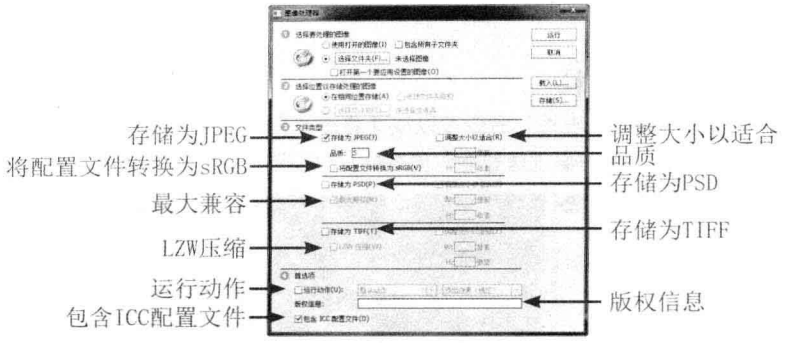



图15-126 “图像管理器”对话框

- 存储为JPEG：将图像以JPEG格式存储在目标文件夹中名为JPEG的文件夹中。
- 品质：设置JPEG图像品质，可输入0~12的数值。
- 将配置文件转换为sRGB：将颜色配置文件转换为 sRGB。如果要将配置文件与图像一起存储，要勾选下面的“包含 ICC 配置文件”选项。
- 最大兼容：在目标文件内存储分层图像的复合版本，以兼容无法读取分层图像的应用程序。
- LZW压缩：使用 LZW 压缩方案存储 TIFF 文件。
- 运行动作：运行 Photoshop 动作。从第一个菜单中选取动作组，从第二个菜单中选取动作。必须在“动作”面板中载入动作组后，它们才会出现在这些菜单中。
- 调整大小以适合：调整图像大小，使之适应“宽度”和“高度”中输入的尺寸。图像将保持其原始比例。
- 存储为PSD：将图像以Photoshop格式存储在目标文件夹中名为 PSD 的文件夹中。
- 存储为TIFF：将图像以TIFF格式存储在目标文件夹中名为 TIFF 的文件夹中。
- 版权信息：包括在文件的IPTC版权元数据中输入的任何文本，此处所含文本将覆盖原始文件中的版权元数据。
- 包含ICC配置文件：在存储的文件中嵌入颜色配置文件。

## 15.10.2 拼合所有蒙版和图层效果

执行“文件→脚本→拼合所有蒙版”命令，可以快速将文档中的蒙版全部拼合为普通图层；执行“文件→脚本→拼合所有图层效果”命令，可以将应用图层样式的图层拼合成普通图层。

## 15.10.3 脚本事件管理器

Photoshop 提供了很多默认事件，也可以使用任何可编写脚本的Photoshop事件来触发脚本或动作。可以使用“脚本事件管理器”对各种脚本进行管理。执行“文件→脚本→脚本事件管理器”命令，弹出“脚本事件管理器”对话框，如图15-127所示。

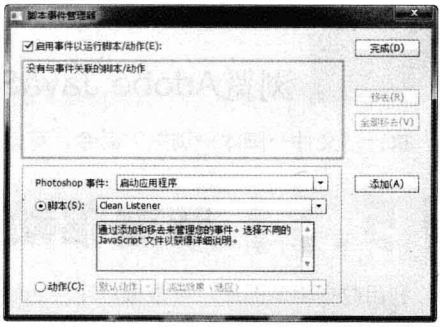



图15-127 “脚本事件管理器”对话框

## 15.10.4 将文件载入堆栈

执行“文件→自动→将文件载入堆栈”命令可以快速将图片素材载入到同一个文件中的不同图层，如图15-128所示，甚至可以为载入的图像创建智能对象图层，以便进行进一步的编辑，如图15-129所示。

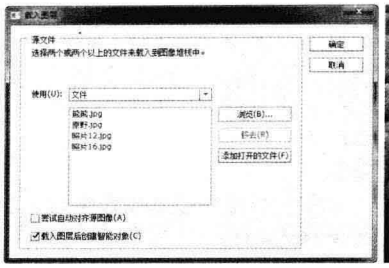


图15-128 “载入图层”对话框



图15-129 载入智能对象图层

## 15.10.5 使用脚本创建图像堆栈

可以使用统计脚本自动创建和渲染图形堆栈。执行“文件→脚本→统计”命令，弹出如图15-130所示对话框。

从“选择堆栈模式”菜单中选择堆栈模式。将堆栈模式应用于当前打开的文件，或通过浏览以选择文件夹或单个文件。用户选择的文件将在对话框中列出。

如果需要，可以选择“尝试自动对齐源图像”（等同于选择“编辑→自动对齐图层”命令），然后单击“确定”按钮，Photoshop 将多个图像组合到单个多图层的图像中，并将图层转换为智能对象，然后应用选定的堆栈模式。

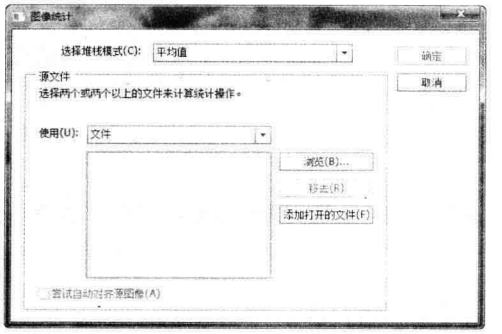


图15-130 “图像统计”对话框

## 15.10.6 载入多个DICMOM文件

执行“文件→脚本→载入多个DICOM文件”命令，在弹出的“选择文件夹”对话框中选择保存DICOM文件的文件夹，单击“确定”按钮，即可完成多个DICOM文件的载入操作。

## 15.10.7 浏览Adobe JavaScript文件

执行“文件→脚本→浏览”命令，可以浏览并打开*.JSX文件。

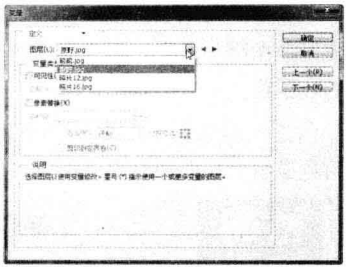
# 15.11 数据驱动图形

利用数据驱动图形，可根据应用目的快速准确地生成图形的多个版本，如印刷项目、Web项目和视频项目。可以以模板设计为基础，使用不同的文本和图像制作100种不同的Web横幅。

## 15.11.1 定义变量

变量用来定义模板中将发生变化的元素。在Photoshop中可以定义3种类型的变量："可见性"、"像素替换"和"文本替换"。要定义变量，需要首先创建模板图像，然后执行"图像→变量→定义"命令，弹出"变量"对话框，如图15-131所示。在"图层"选项下可以选择一个包含要定义为变量的内容的图层，如图15-132所示。

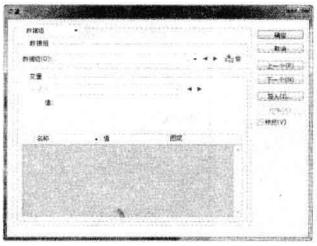

图15-131 定义变量

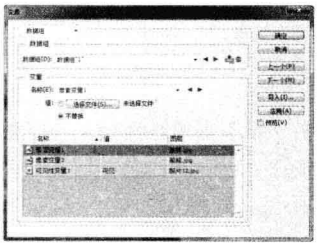

图15-132 选择定义变量图层

- 可见性：用来显示或隐藏图层的内容。
- 像素替换：可以使用其他图像文件中的像素替换图层中的像素。勾选"像素替换"选项，可在下面的"名称"选项中输入变量的名称，然后在"方法"选项中选择缩放替换图像的方法。
- 限制：可缩放图像以将其限制在定界框内。
- 填充：可缩放图像以使其完全填充定界框。
- 保持原样：不会缩放图像。
- 一致：将不成比例地缩放图像以将其限制在定界框内。
- 文本替换：可以替换文字图层中的文本字符串。
- 单击对齐图标上的手柄，可以选取在定界框内放置图像的对齐方式。选择"剪切到定界框"则可以剪切未在定界框内的图像区域。

## 15.11.2 定义数据组

数据组是变量及其相关数据的集合，执行"图像→变量→数据组"命令，打开"变量"对话框，如图15-133所示。单击"基于当前数据组创建新数据组"按钮，对话框效果如图15-134所示。


图15-133 "变量"对话框


图15-134 定义数据组

- 数据组：单击按钮可以创建数据组。如果创建了多个数据组，通过单击◄ ►按钮可以随意切换数据组。选择一个数据组后，单击按钮可将其删除。
- 变量：在该选项组内可以编辑变量数据。对于"可见性"变量，选择"可见"，可以显示图层的内容；选择"不可见"，则隐藏该图层内容。对于"像素替换"变量，单击选择该对象，设置替换图像的文件；如果选择"不替换"，则该图层保持当前状态。对于"文本替换"变量T，可以在文本框中输入一个文本字符串。

## 15.11.3 预览并应用数据组

创建模板图像和数据组后，执行"图像→应用数据组"命令，打开"应用数据组"对话框，如图15-135所示。勾选"预览"选项，可在文档窗口中预览图像。单击"应用"按钮，可将数据组的内容应用到图像中，同时所有变量和数据组保持不变。

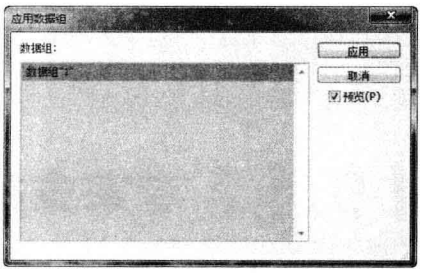


图15-135 应用数据组

## 15.11.4 导入与导出数据组

除了可以在Photoshop中创建数据组外，如果在其他程序中创建了数据组，可以执行“文件→导入→变量数据组”命令，将其导入到Photoshop中，如使用文本编辑器或电子表格程序（Microsoft Excel）创建的数据组。

定义变量及一个或多个数据组后，可执行“文件→导出→数据组作为文件”命令，按批处理模式使用数据组值将图像输出为PSD文件。

### 应用案例 15.11.5 使用数据驱动图形创建不同图像

**源文件：光盘\源文件\第15章\15-12-5.psd**
**视　频：光盘\视频\第15章\使用数据驱动图形创建不同图像.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第15章\151205.psd”，如图15-136所示。执行“图像→变量→定义”命令，弹出“变量”对话框，选择“图层2”，如图15-137所示。

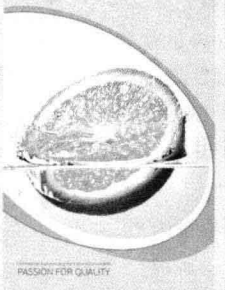


图15-136 打开图像

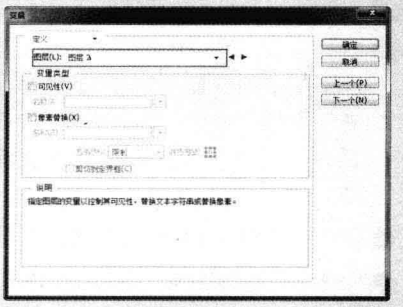


图15-137 “变量”对话框

**STEP 02** 勾选“像素替换”，选择“方法”为“保持原样”，如图15-138所示，单击“确定”按钮。



图15-138 设置像素替换

**STEP 03** 执行“图像→变量→数据组”命令，在“变量”对话框中单击“基于当前数据组创建新数据组”按钮，创建新的数据组，如图15-139所示。

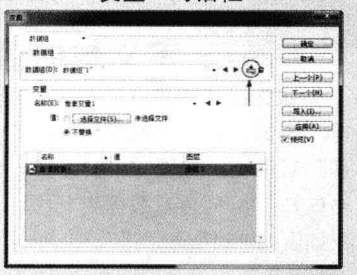


图15-139 创建新的数据组

**STEP 04** 单击“选择文件”按钮，打开素材文件“光盘\素材\第15章\15120501.jpg”，如图15-140所示。



图15-140 “图像替换”对话框

**STEP 05** 执行“图像→应用数据组”命令，勾选“预览”，效果如图15-141所示。单击“应用”按钮，完成应用数据组。



图15-141 应用效果

## 15.12 专家支招

合理使用动作和自动功能可以在很好地帮助我们提高工作效率的同时，减少工作中出现的一些错误。

### 15.12.1 如何提高批处理的性能

为了提高批处理性能，应减少所存储的历史记录状态的数量，并在“历史记录”面板中取消选择“自动创建第一幅快照”选项。

### 15.12.2 “批处理”命令的存储问题

使用“批处理”命令存储文件时，通常会用与原文件相同的格式存储文件。要创建以新格式存储文件的批处理，请记录其后面跟有“ 关闭”命令作为部分原动作的“存储为” 命令。然后，在设置批处理时选取“目标”菜单中覆盖动作的“存储为命令”。

## 15.13 总结扩展

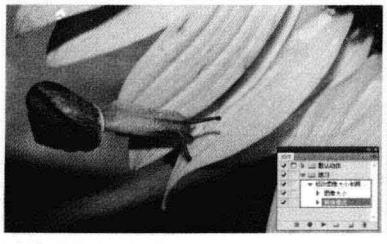
通过本章的学习，用户能够利用动作的功能制作图像，简化操作步骤。使用批处理命令，可以实现编辑图像的自动化。此外，通过“自动化”命令可以对图像进行自动处理操作。学习完本章的知识，希望用户能够举一反三，创作出更好的作品。

### 15.13.1 本章小结

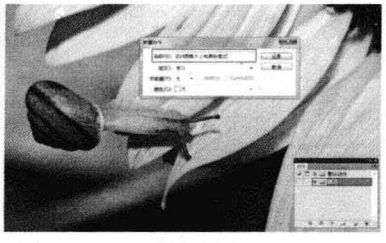
本章主要讲解了动作的基本功能、动作的建立和使用、批处理命令和自动菜单功能，通过本章的学习，学会记录动作的方法及利用动作制作图像，对“动作”面板有全面的认识，学会使用“自动化”子菜单的命令，对图像进行自动化操作。

### 15.13.2 举一反三——使用动作和批处理修改照片大小

| 源文件： | 光盘\源文件\第15章\15-14-2处理后\15601.jpg~15605.jpg |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第15章\使用动作和批处理修改照片大小.swf |
| 难易程度： | ★★☆☆☆ |
| 学习时间： | 5分钟 |



（1）



（2）

1. 打开一张素材图像，在“动作”面板中创建动作组并创建新动作。
2. 录制动作，修改图像大小和颜色模式。



（3）



（4）

❸ 完成动作录制后，执行“批处理”操作，对“批处理”对话框进行设置。

❹ 批处理操作完成后，可以在目标文件夹中看到处理后的图像。

读书笔记

# 第16章　使用3D功能

Photoshop CS6中对3D功能进行了很多重大的改进，不仅在渲染技术上有了很大提高，而且丰富了3D素材，使用户在操作时更加方便快捷，使创意空间更为宽广。本章学习3D功能的相关知识，使读者掌握制作3D模型的方法与2D和3D功能结合使用的技巧。

**本章学习重点**



第 423 页
掌握新建 3D 图层的方法



第 429 页
掌握凸出创建 3D 网格的方法



第 433 页
掌握从图层新建网格的方法



第 441 页
掌握 3D 面板的使用技巧

## 16.1 3D功能简介

Photoshop CS6中对3D功能进行了更多的优化组合，使3D功能完全融合到Photoshop的每一步操作中，功能也变得更加强大。在Photoshop中不但可以打开和处理由Adobe Acrobat 3D Version 8、3D Studio Max、Alias、Maya 以及GoogleEarth 等程序创建的 3D 文件，而且可以直接为这些3D文件绘制贴图、制作动画。

打开一个3D文件时，可以保留该文件的纹理、渲染及光照等信息，并且把模型放在3D图层上，在该图层上显示各个详细信息，如图16-1所示。

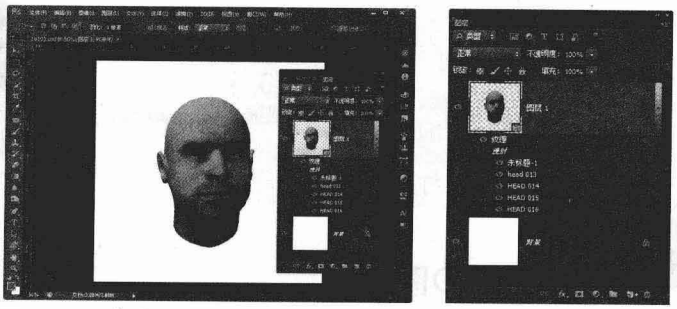


图16-1 3D文件和“图层”面板

*Tips*

“从 3D 文件新建图层”命令不能使用时，可能是未打开“首选项→性能”下的“启用 OpenGL 绘图”选项。如果该选项为灰色不能选择状态，则表示用户的电脑显卡不支持 3D 加速。

*Tips* 什么是 OpenGL？有什么作用?

OpenGL 是一种软件和硬件标准，可在处理大型或复杂图像（如 3D 文件）时加速视频处理过程。OpenGL 需要支持 OpenGL 标准的视频适配器。在安装了 OpenGL 的系统中，打开、移动和编辑 3D 模型时的性能将极大提高。

## 16.2 新建3D图层

创建3D图层后，通过3D工具可以对3D模型进行调整，实现对模型的移动、缩放以及视图缩放等操作，还可以分别对3D模型的网格、材质和光源进行设置。一般的3D文件中都包含网格、材质和光源。

网格：提供3D模型的底层结构。通常，网格看起来是由成千上万个单独的

多边形框架结构组成的线框。3D模型通常至少包含一个网格，也可能包含多个网格。在 Photoshop 中，可以在多种渲染模式下查看网格，还可以分别对每个网格进行操作。如果无法修改网格中实际的多边形，则可以更改其方向，并且可以通过沿不同坐标进行缩放以变换其形状。还可以通过使用预先提供的形状转换现有的2D图层，创建自己的3D网格。

材质：一个网格可具有一种或多种相关的材质，这些材质控制整个网格的外观或局部网格的外观。这些材质依次构建于被称为“纹理映射”的子组件，它们的积累效果可创建材质的外观。纹理映射本身就是一种 2D 图像文件，它可以产生各种品质，如颜色、图案、反光度或崎岖度。

光源：光源类型包括无限光、聚光灯和点光。用户可以移动和调整现有光照的颜色和强度，并且可以将新光照添加到3D场景中。

*Tips* 是不是所有的图像模式都能使用 3D 功能？3D 功能只能应用于 RGB 模式，在 CMYK 和 Lab 模式中不能使用 3D 功能。

## 16.2.1 从文件新建3D图层

创建一个3D图层相对比较简单，只需执行“3D→从3D文件新建图层”命令，弹出“打开”对话框，可以看出Photoshop 支持下列 3D 文件格式：3DS、DAE、FL3、KMZ 、U3D 和OBJ，如图16-2所示。选择文件，单击“打开”按钮，即可新建3D图层，如图16-3所示。

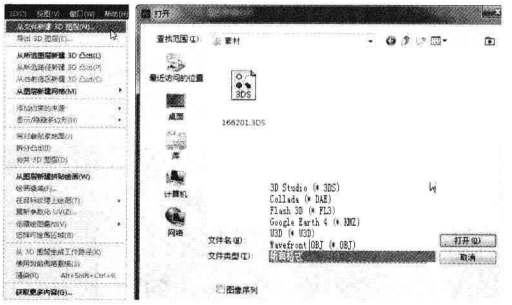



图16-2 “打开”对话框

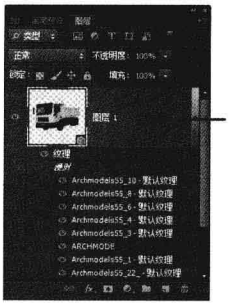



图16-3 “图层”面板

## 16.2.2 合并3D图层

执行“3D→合并3D图层”命令可以合并一个Photoshop文档中的多个3D模型。合并后，可以单独处理每个 3D 模型，或者同时在所有模型上使用调整对象和视图的工具，如图16-4所示。

合并两个3D模型后，每个3D文件的所有网格和材质都包含在目标文件中，并显示在 3D 面板中。可以使用其中的 3D 模式工具选择并重新调整各个网格的位置。

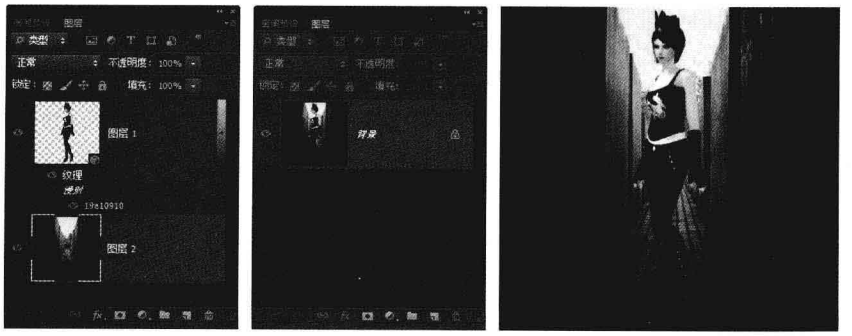



图16-4 合并3D图层

### 16.2.3 将3D图层转换为2D图层

将3D图层转换为2D图层，可使3D内容在当前状态下进行栅格化。只有不想再编辑3D模型位置、渲染模式、纹理或光源时，才可将3D图层转换为常规图层。栅格化的图像会保留3D场景的外观，但格式为平面化的2D格式。

执行“图层→栅格化→3D”命令或用鼠标右键单击“图层”面板上的3D图层，选择“栅格化3D”命令，都可以将3D图层转换为2D图层。

### 16.2.4 将3D图层转换为智能图层

将3D图层转换为智能对象，可保留包含在3D图层中的3D信息。转换后，可以将变换或智能滤镜等其他调整应用于智能对象。可以重新打开“智能对象”图层以编辑原始3D场景。应用于智能对象的任何变换或调整会随之应用于更新的3D内容。

执行“图层→智能对象→转换为智能对象”命令或用鼠标右键单击“图层”面板上的3D图层，选择“转换为智能对象”命令，将3D图层转换为智能图层。

## 16.3 使用凸出创建3D图层

在Photoshop CS6中，可以使用凸出命令分别将图层、路径、选区和文字等2D对象凸出到3D网格中，如图16-5所示。然后可以继续对其完成类似指定材质的一系列操作。

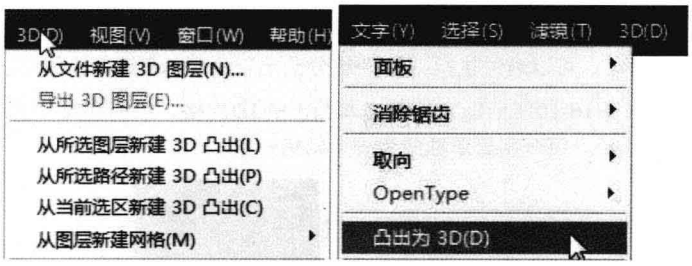



图16-5 新建3D凸出

### 16.3.1 从所选图层新建3D凸出

选择Photoshop文档中的任一图层，执行“3D→从所选图层新建3D凸出”命令，即可将该图层的对象凸出为3D网格，如图16-6所示。

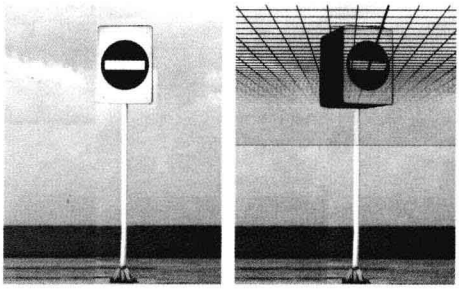


图16-6 从所选图层新建3D凸出

### 16.3.2 从所选路径新建3D凸出

使用“钢笔工具”或“形状工具”在文档中创建路径或形状，执行“3D→从所选路径新建3D凸出”命令，即可将该路径凸出为3D网格，如图16-7所示。

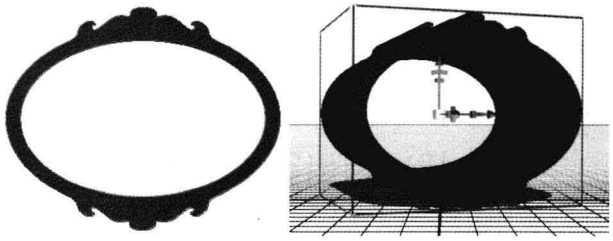


图16-7 从所选路径新建3D凸出

### 16.3.3 从当前选区新建3D凸出

确定文档中创建了选区，执行“3D→从当前选区新建3D凸出”命令，即可将选区范围凸出为3D网格，如图16-8所示。

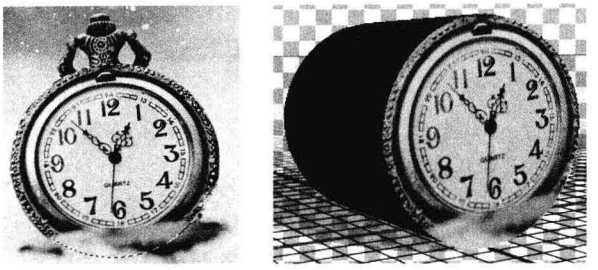


图16-8 从当前选区新建3D凸出

### 16.3.4 文本凸出为3D

确定选中文字图层，执行“文字→凸出为3D”命令，即可将文字图层凸出为3D网格，如图16-9所示。

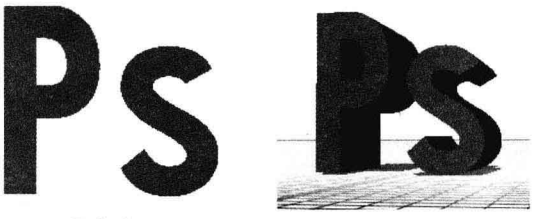


图16-9 凸出为3D

### 16.3.5 拆分凸出

使用凸出命令可以创建具有5种材质的单个网格。如果要单独控制不同的元素（如文本字符串中的每个字母），可以通过执行“3D→拆分凸出”命令，创建单个网格。

如图16-10所示即为使用文本凸出的3D网格，所有字母作为一个对象存在。拆分凸出后的效果如图16-11所示。每个字母单独成为一个网格对象。

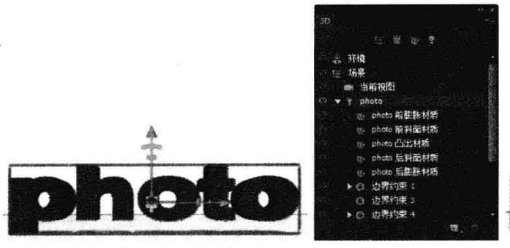


图16-10 文本凸出网格



图16-11 拆分凸出的网格

*Tips*

当对一个网格执行了“拆分凸出”命令，则使用该网格制作的动画效果将随着拆分操作而被删除。

## 16.4 凸出模型网格的编辑

通过凸出方式创建的网格，可以在“属性”面板中对其网格进行编辑修改，并可以执行变形等操作设置。

### 16.4.1 编辑凸出3D模型网格

使用3D凸出功能创建3D网格后，可以通过在“属性”面板上设置不同的参数而获得更好的3D效果。执行凸出命令后，“属性”面板中“网格”选项的参数如图16-12所示。

- 网格：单击该按钮，进入凸出网格编辑界面。
- 捕捉阴影：勾选该选项，显示3D网格上的阴影效果；取消勾选，则不显示阴影，如图16-13所示。



图16-13 取消显示阴影

- 投影：勾选此选项，显示3D网格的投影；取消勾选，则不显示投影，同时也不显示阴影效果，如图16-14所示。



图16-14 取消投影勾选

- 形状预设：该选项提供了18种形状预设供用户选择，可以实现不同的凸出效果，如图16-15所示。

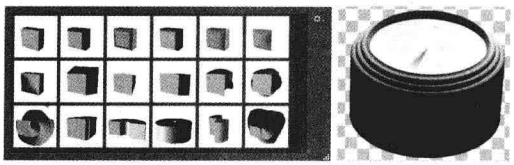


图16-15 选择形状预设

- 纹理映射：通过在下拉列表中选择，可以为凸出3D网格指定不同的纹理映射的类型，可以选择缩放、平铺和填充。
- 缩放：根据凸出网格的大小自动缩放纹理映射大小。

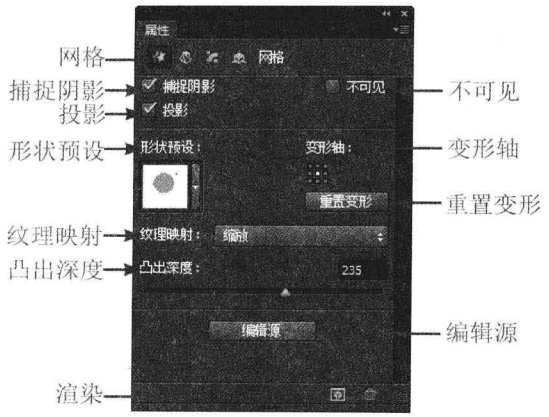



图16-12 “网格”选项

- 平铺：使用纹理映射固有的尺寸以平铺的方式显示。
- 填充：以原有纹理映射的尺寸显示。
- 凸出深度：可以设置凸出的深度，如图16-16所示。正负值决定凸出方向的不同。

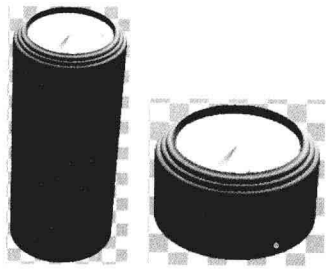


图16-16 凸出不同的深度

- 不可见：勾选该选项，凸出的3D网格将不可见。
- 变形轴：设置3D网格变形轴。
- 重置变形：单击该按钮将恢复到最初的变形轴。
- 编辑源：编辑凸出的原始对象，如选区、路径、文字或者图层。
- 渲染：单击该按钮，Photoshop将开始渲染3D网格。

## 应用案例 创建3D罗马柱网格

**源文件：源文件\第16章\16-4-1.psd　　视频：视频\第16章\创建3D罗马柱网格.swf**

STEP 01 执行“文件→新建”命令，新建一个500像素×500像素的Photoshop文档，如图16-17所示。使用“椭圆工具”在文档中绘制一个图形，如图16-18所示。

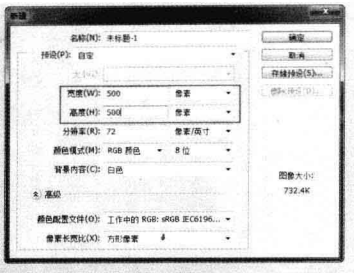



图16-17 新建文档

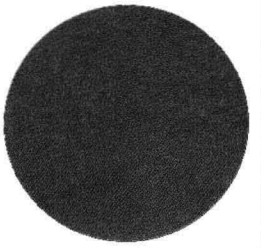




图16-18 绘制形状

**STEP 02** 在选项栏中“路径操作”选项下选择“减去顶层形状”，如图16-19所示。在文档中绘制一个圆形，并使用“路径选择工具”调整位置到如图16-20所示位置。

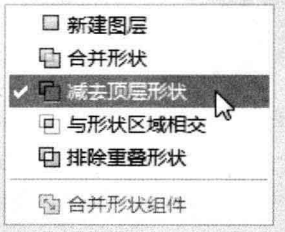



图16-19 选择路径操作

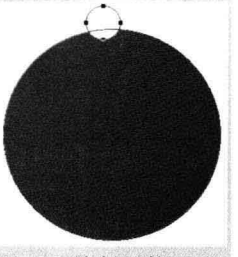


图16-20 绘制形状

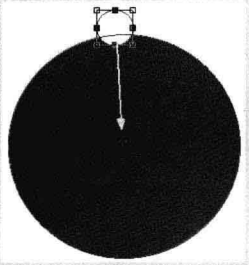


图16-21 设置中心点

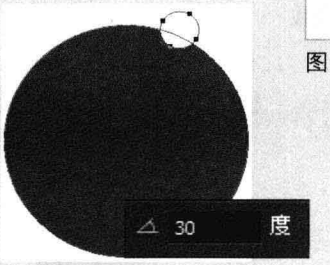



图16-22 旋转形状

**STEP 03** 执行“编辑→自由变换路径”命令，拖动中心点位置到如图16-21所示位置。在选项栏上“设置旋转”文本框中输入“30”，单击“提交变换”按钮，完成效果如图16-22所示。

**STEP 04** 按住【Alt】键执行“编辑→变换路径→再次”命令，效果如图16-23所示。多次执行该命令，完成效果如图16-24所示。

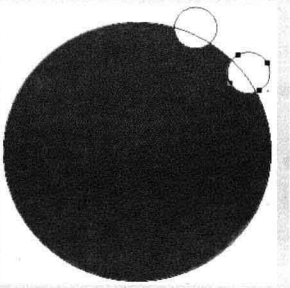


图16-23 再次复制

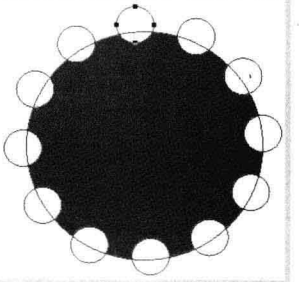


图16-24 多次复制

**STEP 05** 执行“3D→从所选路径创建3D凸出”命令，如图16-25所示。凸出效果如图16-26所示。单击“移动工具”按钮，在选项栏上选择“旋转3D对象”按钮，旋转视图如图16-27所示。

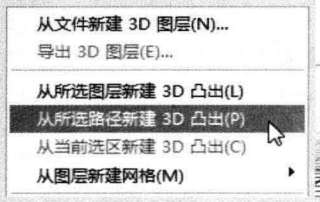



图16-25 执行凸出命令

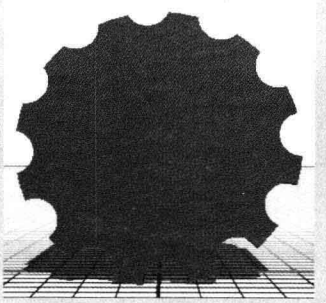


图16-26 凸出效果

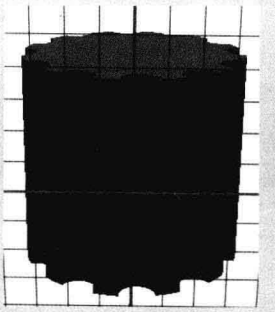


图16-27 旋转视图

STEP 06 在3D模型上单击，选中网格，修改“属性”面板上的“凸出深度”为“500”，如图16-28所示，修改效果如图16-29所示。




图16-28 修改凸出深度

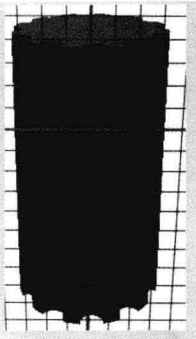


图16-29 修改效果

## 16.4.2 变形凸出3D模型

new

选中凸出的3D网格，在“属性”面板上单击“变形”按钮，可以对3D模型进行变形操作，“属性”面板如图16-30所示。

- 变形：单击该按钮，可以切换到变形选项面板。
- 扭转：将凸出3D网格沿*Z*轴旋转，如图16-31所示。
- 锥度：将凸出的3D网格沿*Z*轴锥化，如图16-32所示。

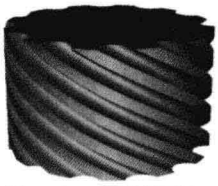


图16-31 扭转网格



图16-32 锥度网格

- 弯曲：选择变形方式为“弯曲”。
- 切变：选择变形方式为“切变”。

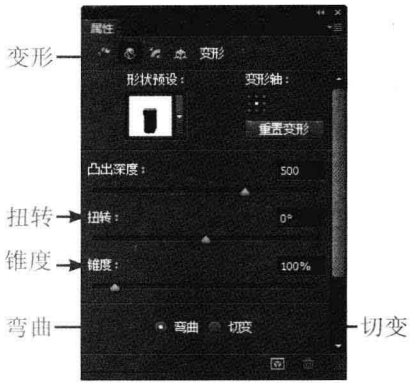



图16-30 变形参数

**应用案例** 创建3D冰激凌网格

源文件：源文件\第16章\16-4-2.psd　　视频：视频\第16章\创建3D冰激凌网格.swf

STEP 01 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第16章\16-4-1.psd，如图16-33所示。使用“移动工具”选中3D模型，如图16-34所示。



图16-33 打开文件

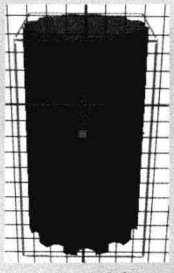


图16-34 选择3D模型

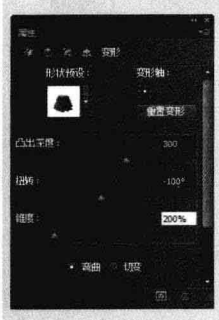



图16-35 设置参数

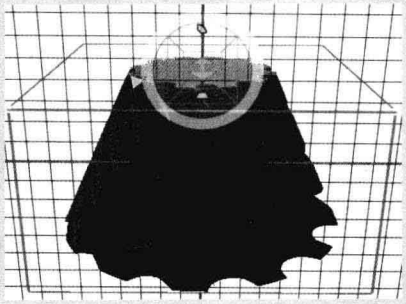


图16-36 变形效果

STEP 02 在“属性”面板上单击“变形”按钮，设置各项参数，如图16-35所示，变形效果如图16-3所示。

STEP 03 单击“网格”按钮，再单击“编辑源”按钮，进入凸出源编辑。执行“编辑→自由变换”命令，调整形状图形的大小，如图16-37所示。提交变换并保存文件，效果如图16-38所示。

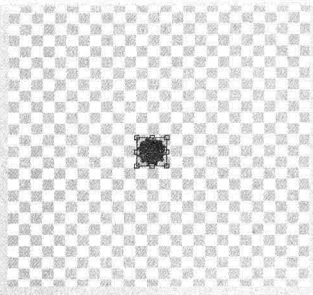


图16-37 编辑源

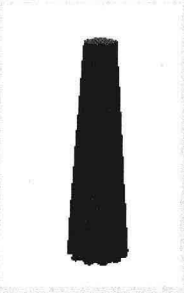


图16-38 编辑后3D网格效果

STEP 04 返回“属性”面板，单击“变形”按钮，修改“锥度”值为“800%”，效果如图16-39所示。

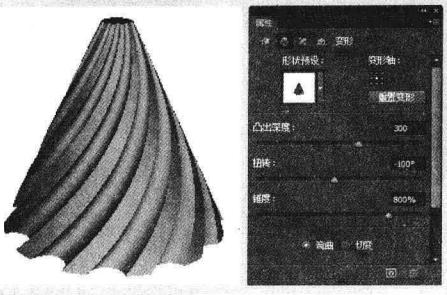


图16-39 锥化效果

## 16.4.3 编辑凸出3D模型盖子

new

“盖子”是Photoshop CS6中全新引进的概念，指的是3D网格的前部或背部部分。通过“属性”面板可以对盖子的宽度、角度等参数进行设置，如图16-40所示。

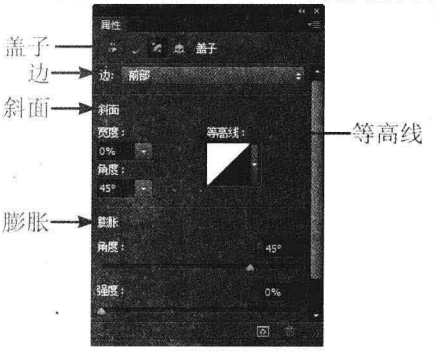



图16-40 “盖子”参数

CS6 盖子：单击该按钮可以对凸出的3D网格的盖子进行设置。

CS6 边：选择要倾斜/膨胀的侧面，可以选择“前部”、“背部”和“前部和背部”，如图16-41所示。

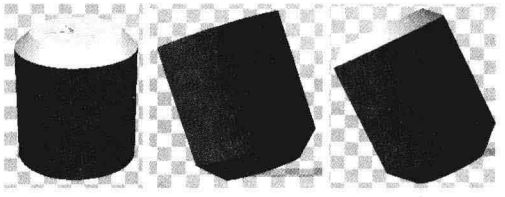


图16-41 前部 背部 前部和背部

CS6 斜面：设置斜面的宽度和角度。

CS6 膨胀：设置膨胀的角度和强度。

CS6 等高线：可以选择不同的等高线效果，实现不同的斜面效果，如图16-42所示。

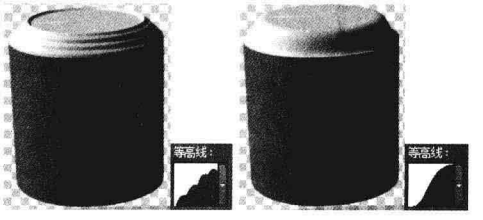



图16-42 选择不同的等高线

## 16.4.4 坐标

new

为了准确地完成移动、旋转和缩放操作，Photoshop在“属性”面板上提供了坐标选项。选择任意3D网格，在“属性”面板上单击“坐标”按钮，如图16-43所示。

- 坐标：选择任意3D网格，在“属性”面板上都会显示“坐标”选项。
- 位置：通过设置不同轴的位置，实现准确移动3D模型操作。
- 旋转：通过设置在不同轴上的旋转角度，实现准确旋转3D模型的操作。
- 缩放：通过设置在不同轴上的缩放百分比，实现准确缩放3D模型的操作。

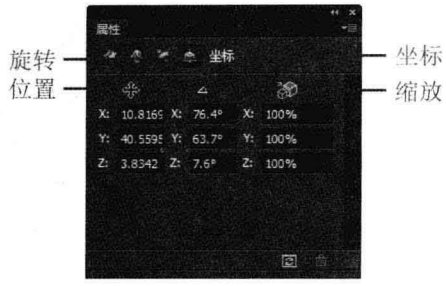



图16-43 “坐标”参数

## 16.4.5 3D约束

在创建凸出3D网格时，使用3D约束可以控制当前网格是“现用”、“非现用”或者“空心”，从而可以制作出更多的3D模型效果，3D约束参数面板如图16-44所示。

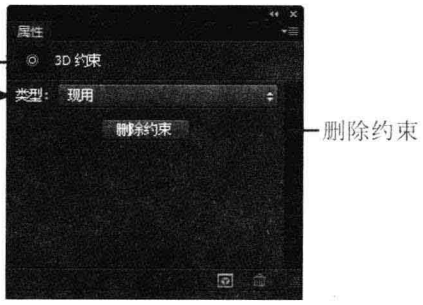



图16-44 设置3D约束

- 3D约束：在确定凸出的3D网格中存在复合对象时，才能使用该功能，如图16-45所示。

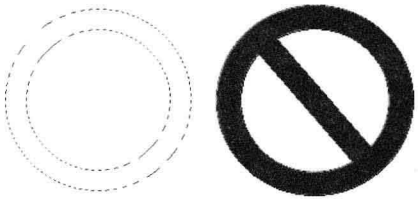


图16-45 可以使用3D约束对象

- 类型：单击此下拉列表，可以选择“现用”、“非现用”和“空心”3种类型，如图16-46所示。

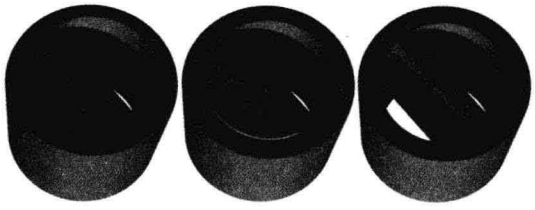


图16-46 现用　非现用　空心

- 删除约束：单击该按钮可以将3D约束删除。

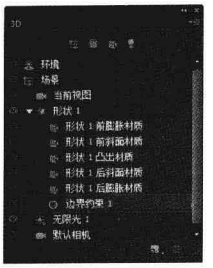
## 16.4.6 添加约束的来源

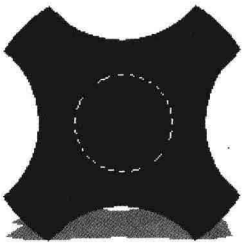
创建了凸出对象后，还可以继续为网格添加约束。通过执行“3D→添加约束的来源”下的命令，可以分别使用选区和路径为网格添加约束。

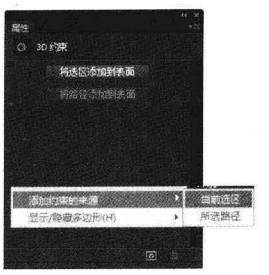
要想对网格重新添加约束，需要在“3D”面板上选择“边界约束1”选项，如图16-47所示。然后创建路径或选区，如图16-48所示。

单击“属性”面板上的“将选区添加到表面”或“将路径添加到表面”按钮，如图16-49所示。或执行“3D→添加约束的来源”命令下的“当前选区”或“所选路径”命令，都可以为网格添加约束。

在“3D”面板中选择刚刚添加的约束，如图16-50所示。在“属性”面板中选择约束“类型”为“空心”，如图16-51所示。添加的约束效果如图16-52所示。

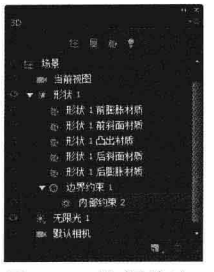

图16-47 选择约束

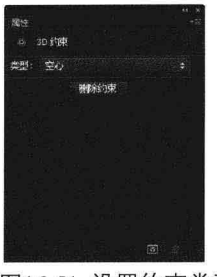

图16-48 创建选区

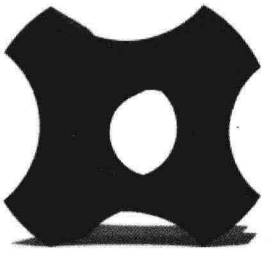

图16-49 为网格添加约束

*Tips* 为什么不能为网格添加约束？

要想为网格添加约束，首先要选择“3D”面板中的预设项目，然后才能在面板和菜单中执行添加操作。其次添加的约束必须包含在顶部膨胀表面中，在网格的其他位置无法添加约束。


图16-50 选择约束


图16-51 设置约束类型


图16-52 约束效果

## 16.5 从图层新建网格

Photoshop可以将2D图层作为起始点，生成各种基本的3D对象。创建3D对象后，可以执行在3D空间移动、更改渲染设置、添加光源或将其与其他3D图层合并等操作。

### 16.5.1 创建3D明信片

一般的2D平面图像给人的视觉感受比较单一，不具备空间感。通过创建3D明信片，可以对2D平面图像随意执行旋转、滚动等操作，使其具有立体效果。

*Tips*

可以将 3D 明信片添加到现有的 3D 场景中，从而创建显示阴影和反射（来自场景中其他对象）的表面。

**应用案例** 创建3D明信片

源文件：源文件\第16章\16-5-1.psd　　视频：视频\第16章\创建3D明信片.swf

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第16章\160501.jpg”，如图16-53所示。执行“3D→从图层新建网格→明信片”命令，如图16-54所示。



图16-53 打开图像

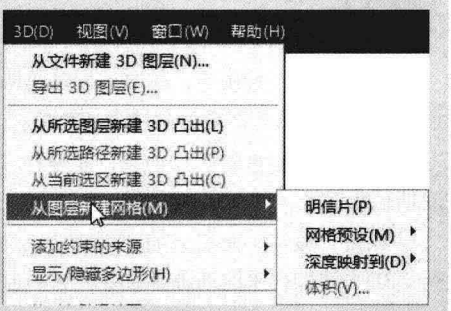


图16-54 执行命令

STEP 02 明信片效果如图16-55所示。使用“移动工具”，单击选项栏上的“旋转3D对象”按钮，在视图中单击并拖动，效果如图16-56所示。

*Tips*

如果将 3D 明信片作为平面添加到 3D 场景，请将新建 3D 图层与现有的、包含其他 3D 对象的 3D 图层合并，然后根据需要进行对齐。要保留新的 3D 内容，可以将 3D 图层以 3D 文件格式导出或以 PSD 格式存储。



图16-55 明信片效果



图16-56 旋转明信片

## 16.5.2 创建3D网格预设

在Photoshop CS6中自带了12种形网格预设，包括圆环、球面或帽子等单一网格对象，以及锥形、立方体、圆柱体、易拉罐或酒瓶等多网格对象，如图16-57所示。

执行任一命令即可从图层新建形状，如图16-58所示。根据所选取的形状类型，最终得到的3D模型包含一个或多个网格。

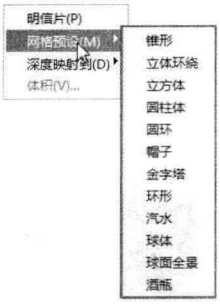



图16-57 执行命令

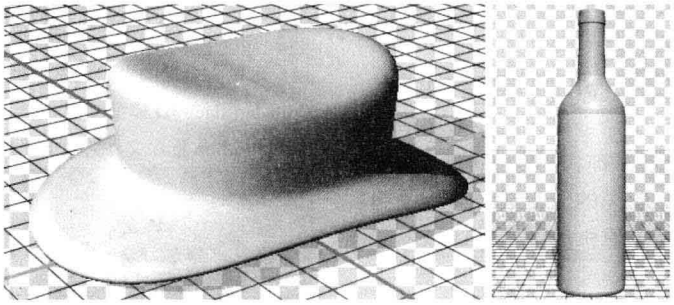


图16-58 创建帽子和酒瓶3D网格

**应用案例**

### 创建网格制作逼真地球

**源文件：源文件\第16章\16-5-2.psd　视频：视频\第16章\创建网格制作逼真地球.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第16章\160502.jpg”，如图16-59所示。执行“3D→从图层新建网格→网格预设→球体”命令，图像效果如图16-60所示。

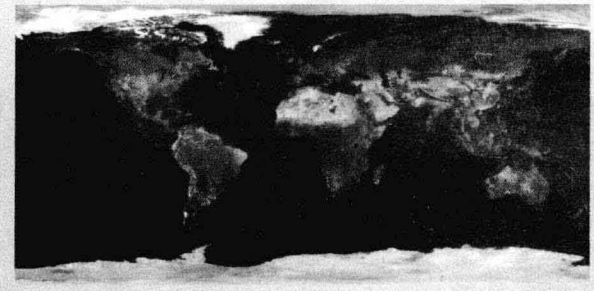


图16-59 打开图像

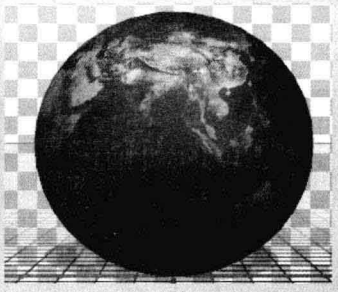


图16-60 创建球体网格

STEP 02 使用“移动工具”选择球体网格，单击鼠标右键，在弹出的“球体”面板中单击“材质”按钮，如图16-61所示。单击弹出的“球体材质”面板上的“凹凸”选项菜单中的“载入纹理”命令，如图16-62所示。




图16-61 单击“材质”按钮

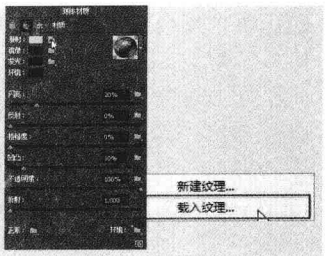



图16-62 载入纹理

STEP 03 载入图像“光盘\素材\第16章\160402.jpg”，并设置“凹凸”值为“20%”，效果如图16-63所示。



图16-63 完成效果

## 16.5.3 创建深度映射

执行该组命令可以将灰度图像转换为深度映射，从而将明度值转换为深度不一的表面。较亮的值生成表面上凸起的区域，较暗的值生成凹下的区域，如图16-64所示。

通过执行“深度映射到”命令可以创建4种3D模型，分别是平面、双面平面、圆柱体和球体。

*Tips* 用户可以将常用的3D网格添加到菜单中吗？

用户可以将自己的自定网格添加到“网格预设”菜单中。网格预设是Collada (.dae) 3D模型文件。要添加网格，请将Collada模型文件放置在Photoshop程序文件夹中的“Presets\Meshes”文件夹里。

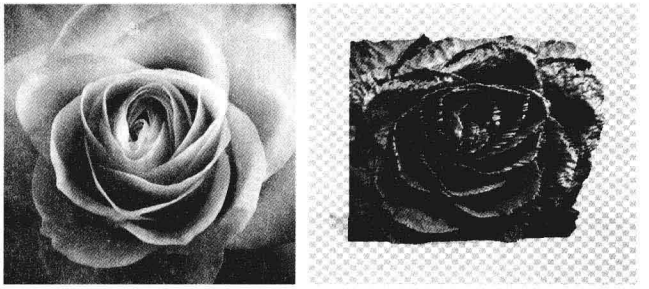


图16-64 创建深度映射

- 平面：将深度映射数据应用于平面表面。
- 双面平面：创建两个沿中心轴对称的平面，并将深度映射数据应用于两个平面。
- 圆柱体：从垂直轴中心向外应用深度映射数据。
- 球体：从中心点向外呈放射状应用深度映射数据。

*Tips*

如果使用RGB图像创建深度映射，则绿色通道会被用于生成深度映射。

**应用案例**

### 深度映射制作三维网格球体模型

**源文件：源文件\第16章\16-5-3.psd**
**视频：视频\第16章\深度映射制作三维网格球体模型.swf**

STEP 01 新建一个Photoshop文档，设置“颜色模式”为“灰度”，“前景色”为黑色，使用“矩形工具”在场景中绘制矩形形状，效果如图16-65所示。

**STEP 02** 使用同样的方法创建多个矩形，并对齐对象，完成效果如图16-66所示。注意所有图层要合并到一层中。执行“3D→从图层新建网格→深度映射到→球体”命令，如图16-67所示。

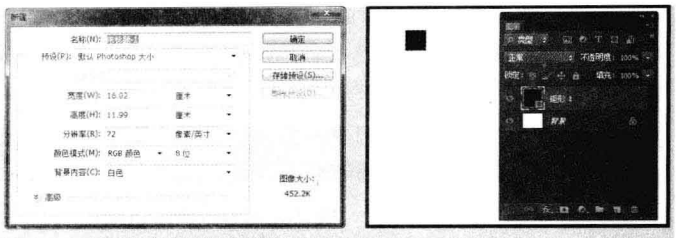


图16-65 新建文件并绘制矩形

**STEP 03** 可以看到深度映射的效果，黑色部分收缩并向下凹如图 16-68 所示。

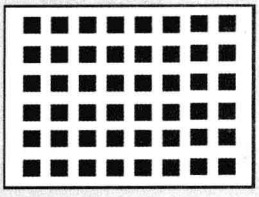


图16-66 绘制图形

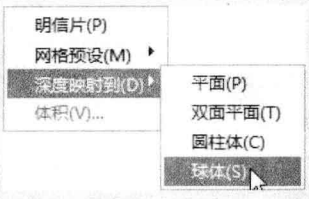



图16-67 执行命令

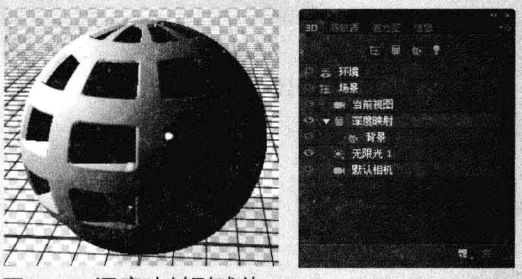



图16-68 深度映射到球体

## 16.5.4 创建3D体积

使用Photoshop可以打开和处理医学上的DICOM（医学数字成像和通信的首字母缩写）图像文件（扩展名为dc3、dcm、dic或无扩展名），并根据文件中的帧生成三维模型。

DICOM是接收医学扫描的最常用标准，它是国际医疗影像设备的图像通信与交流的唯一规范。

Photoshop可读取DICOM文件中的所有帧，并将它们转换为Photoshop图层。Photoshop 还可以将所有DICOM帧放置在某个图层上的一个网格中，或将帧作为可以在3D空间中旋转的3D体积来打开。Photoshop可以读取8、10、12或16位DICOM 文件（Photoshop 可以将10和12位文件转换为16位文件）。

*Tips*

可以用 Photoshop 支持的任何文件格式存储 8 位 DICOM 文件（必须将 16 位文件存储为 DICOM、大型文档格式、Photoshop、PDF、RAW、PNG 或 TIFF 文件）。当将文件存储为 DICOM 时，将扔掉任何图层样式、调整、混合模式或蒙版。

在Photoshop中打开DICOM文件后，可以使用任何Photoshop工具对文件进行调整、标记或批注。例如：使用“注释”工具向文件添加注释，使用“铅笔”工具标记扫描的特定区域，使用“蒙尘与划痕”滤镜从扫描中移去蒙尘或划痕，使用“标尺”或选择工具测量图像内容。

执行“文件→打开”命令，即可打开一个DICOM文件，Photoshop会读取文件中所有的帧，并将它们转换为图层，选择要转换为3D体积的图层，执行“3D→从图层新建体积”命令，即可创建DICOM帧的3D体积。可以使用Photoshop的3D位置工具从任意角度查看3D体积或更改渲染设置以更直观地查看数据。

# 16.6 3D模式和视图的操作

在Photoshop CS5版本中，移动3D对象需要使用3D平移工具，调整视图需要使用摄像机工具。而在Photopshop CS6中，可以直接使用“移动工具”完成对3D对象和摄像机的旋转、滚动、拖动、滑动和缩放的操作。

- 对3D对象操作：单击“移动工具”按钮，其选项栏右侧显示3D模式操作按钮。如果当前图层为3D图层，则操作按钮处于可选状态，如图16-69所示。使用“移动工具”选中要操作的3D对象，即可选中不同的操作按钮完成各种操作。
- 对摄像机操作：使用3D工具在视图中任意位置单击，缩放3D对象工具图标将转换为如图16-70所示的形状，此时所有的操作将转换为对摄像机的操作。

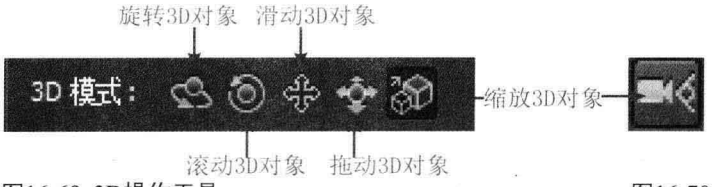



图16-69 3D操作工具

图16-70 缩放3D视图

- 旋转3D对象：单击该按钮，可以实现对3D对象和视图的旋转操作。
- 滚动3D对象：单击该按钮，可以实现对3D对象和视图的滚动操作。
- 拖动3D对象：单击该按钮，可以实现拖动3D对象和缩放视图的操作。
- 滑动3D对象：单击该按钮，可以实现滑动3D对象和视图的操作。
- 缩放3D对象：单击该按钮，可以实现缩放3D对象和视图的操作。

*Tips*

使用任意 3D 工具在视图中单击，当“缩放 3D 对象”按钮转换为一个 3D 摄像机图标时，则表示当前的 3D 操作工具将只针对当前视图进行操作，而不再对 3D 模型起作用。

可以通过“信息”面板获得每个3D工具的信息提示。单击“信息”面板右上角的三角形按钮，在弹出的菜单中选择“面板选项”，勾选“信息面板选项”对话框中的“显示工具提示”选项，如图16-71所示。

单击任一3D模式工具，然后将光标移到图像窗口中，就可以在“信息”面板中查看工具细节，如图16-72所示。




图16-71 勾选“显示工具提示”

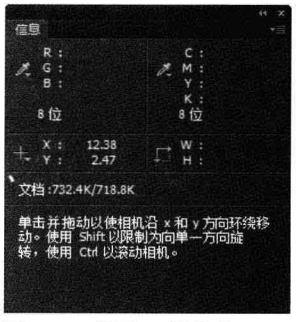



图16-72 显示工具信息

## 16.6.1 使用3D轴

当用户使用“移动工具”选中3D对象时，3D轴就会出现在3D网格对象上。使用3D 轴可以显示3D空间中3D网格当前*X*、*Y*和*Z*轴的方向。

轴绿色箭头代表*Y*轴，蓝色箭头代表*Z*轴，红色箭头代表*X*轴。每一个箭头坐标都由三部分组成，分别实现对3D对象的移动、旋转和缩放操作，如图16-73所示。

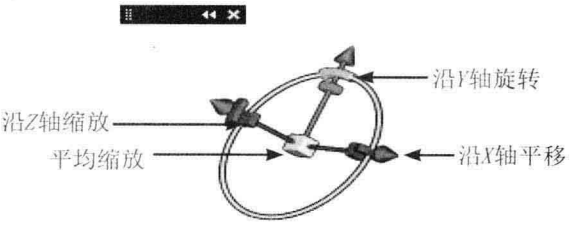



图16-73 3D轴

- 移动模型：如果要使3D轴沿着*X*、*Y*和*Z*轴移动模型，可将光标移到轴的锥尖处，如图16-74所示，出现提示后拖动就可以完成移动操作。如果要将移动限制在某个对象平面，按下【Alt】键的同时将光标放在两个轴交叉的区域，如图16-75所示，出现提示后向任意方向拖动即可。
- 旋转模型：如果要旋转模型，可将光标移动到锥尖下的旋转线段上，此时会出现旋转平面的黄色圆环，围绕3D轴中心沿顺时针或逆时针方向拖动圆环即可旋转模型，如图16-76所示。

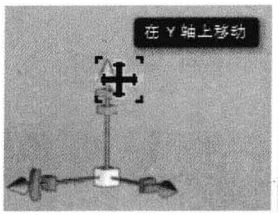



图16-74 移动模型

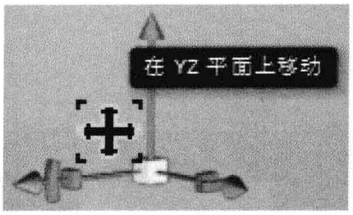



图16-75 限制移动

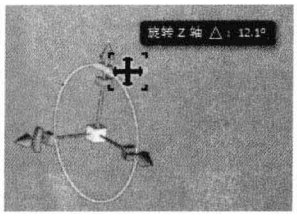



图16-76 旋转模型

- 缩放模型：如果要调整模型在某个方向上的大小，将光标移动到旋转线段下的缩放方块上，如图16-77所示。上下拖动即可实现模型在轴上缩小和放大的效果。如果要想平均缩放模型，可以将光标移动到3D轴的中心位置，如图16-78所示。向上或向下拖动3D轴的中心立方体，即可完成对模型的平均缩放。

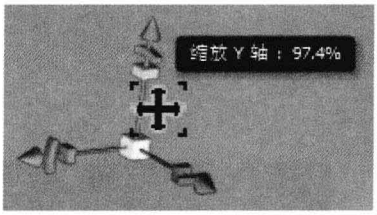



图16-77 缩放模型

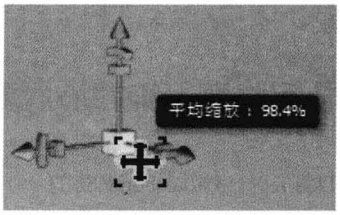



图16-78 平均缩放模型

应用案例

## 16.6.2 对新建3D图层执行操作

**源文件：源文件\第16章\16-6-2.psd　视频：视频\第16章\对新建3D图层执行操作.swf**

**STEP 01** 执行“文件→新建”命令，新建一个500像素×500像素的Photoshop文档，如图16-79所示。执行“3D→从文件新建图层”命令，选择文件“光盘\素材\第16章\160602.3DS”，单击“确定”按钮，新建一个3D图层，如图16-80所示。

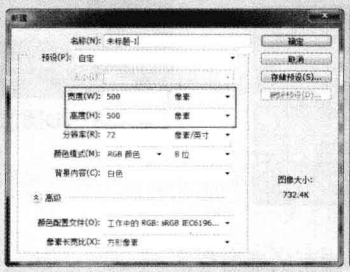



图16-79 新建文档

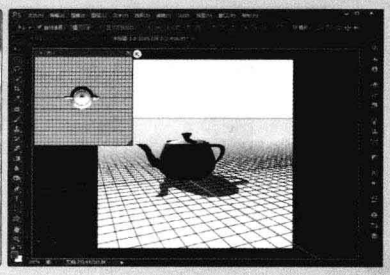


图16-80 从文件新建3D图层

**STEP 02** 单击“移动工具”按钮，在选项栏上单击“旋转3D对象”按钮，移动光标到如图16-81所示。按下鼠标拖动，可以实现对3D模型的旋转操作，如图16-82所示。

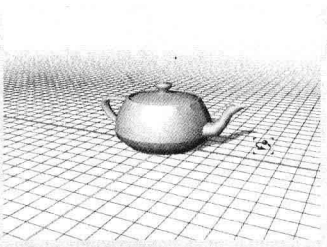


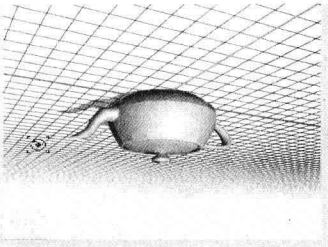
图16-81 旋转3D对象



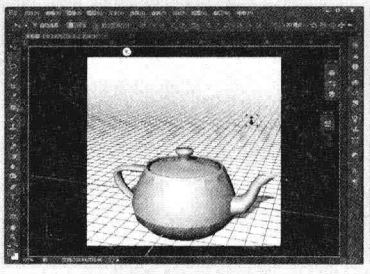
图16-82 旋转对象

STEP 03 移动光标到模型外，单击并拖动，调整摄像机视图如图16-83所示。使用“滚动3D工具”在视图中拖动，可以看到视图的滚动效果，如图16-84所示。

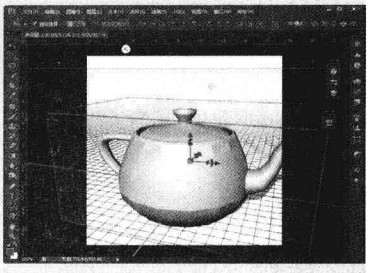

图16-83 旋转视图


图16-84 滚动视图

STEP 04 单击“缩放3D对象”按钮，在视图中单击并拖动，视图效果如图16-85所示。


图16-85 缩放视图

STEP 05 在视图任意位置单击，进入3D对象编辑模式，使用“缩放3D对象”工具在视图中单击并拖动，可以看到3D模型的缩放效果，如图16-86所示。


图16-86 缩放3D模型

## 16.6.3 显示隐藏3D辅助对象

当新建一个3D图层时，Photoshop CS6的文档窗口显示如图16-87所示。在窗口中将显示光源、地面、副视图和选区4种辅助对象。

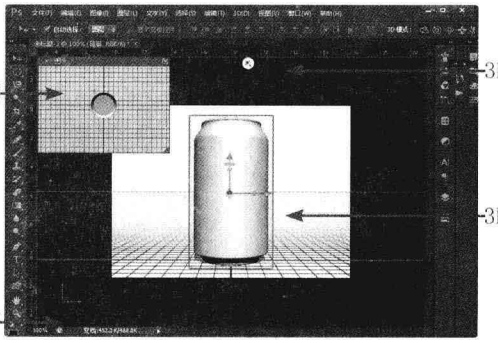
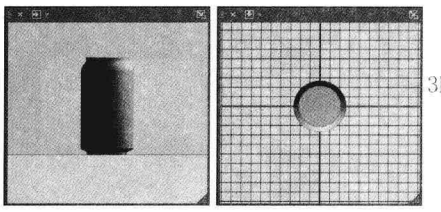
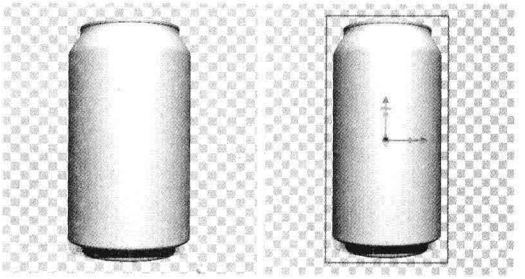


图16-87 3D图层窗口

CS6 3D副视图：在副视图里可以显示与文档中3D模型不同角度的视图，以便可以更好地观察和绘制，如图16-88所示。


图16-88 不同角度副视图

- 3D地面：地面是反映相对于 3D 模型的地面位置的网格。
- 3D选区：选择文档中的网格时，网格四周会出现一个外框，帮助识别当前项目，同时显示3D控制轴，如图16-89所示。
- 3D光源：光源在3D文件中模拟灯光，可以实现逼真的深度和阴影。


图16-89 3D选区

**Photoshop CS6新增功能：3D副视图**

Photoshop CS6中新增的副视图窗口更方便用户处理3D模型。通过观察不同视图的模型效果，及时调整操作方法。

不同的工作环境有不同的界面要求，通过选择“视图→显示”命令下的“3D副视图”、“3D地面”、“3D光源”和“3D选区”命令来选择需要显示的内容，如图16-90所示。全部取消显示3D选项的文档窗口如图16-91所示。

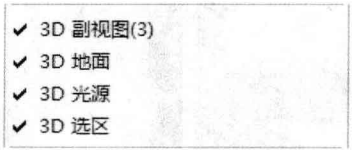
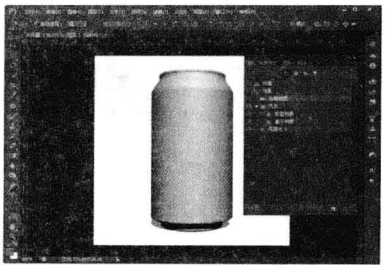


图16-90 显示命令


图16-91 取消显示内容

## 16.6.4 使用3D副视图

通过在3D副视图中设置3D模型显示不同的视图，可以更好地观察3D模型在Photoshop中的操作过程和效果。激活3D图层，单击“移动工具”按钮，即可在文档窗口中显示3D副视图，如图16-92所示。

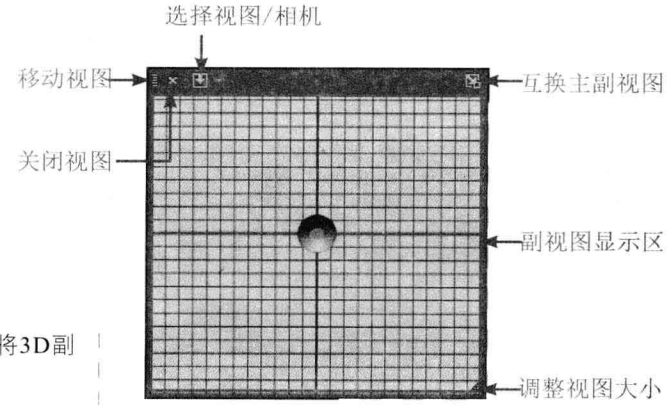


图16-92 3D副视图

- 移动视图：在该位置单击并拖动可以将3D副视图移动到文档窗口的任何位置。
- 关闭视图：单击该按钮，将关闭3D副视图。如果想要再次使用则需要执行“视图→显示→3D副视图”命令。
- 选择视图/相机：单击该按钮，会弹出供用户选择的下拉菜单。共有10个默认视图/相机供用户选择，如图16-93所示。如果用户存储了自定义视图，也会显示在该菜单中，如图16-94所示。

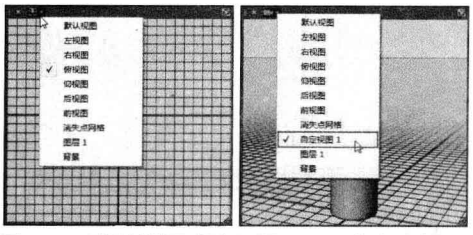
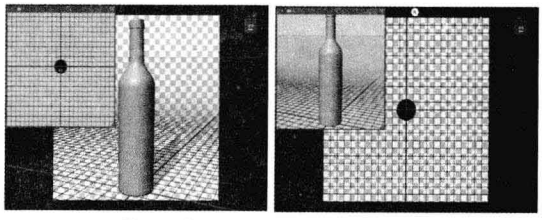


图16-93 默认视图/相机 图16-94 自定义视图

- 互换主副视图：单击该按钮，将互换主视图和副视图的显示视图，如图16-95所示。


图16-95 互换主副视图

- 副视图显示区：此处显示副视图显示的视图。
- 调整视图大小：单击并拖动可以调整副视图的显示大小。

## 16.6.5 3D轴副视图

激活3D图层时，在文档窗口左下角会出现一个3D轴的副视图，通过使用这个窗口可以快速更改文档3D视图中显示的视图，并且也可以直接在该窗口中拖动实现对文档窗口中3D视图的调整。

在“3D轴副视图”上单击鼠标右键，弹出如图16-96所示的快捷菜单，任意选择一个视图，可以看到Photoshop以动画的方式展示了转换视图的过程，如图16-97所示。

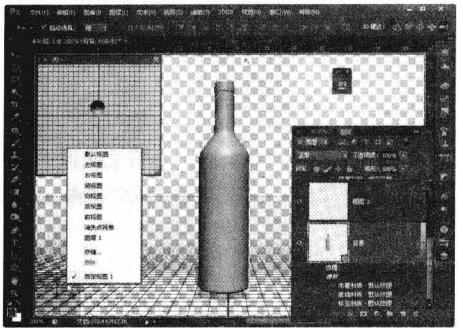


图16-96 快捷菜单

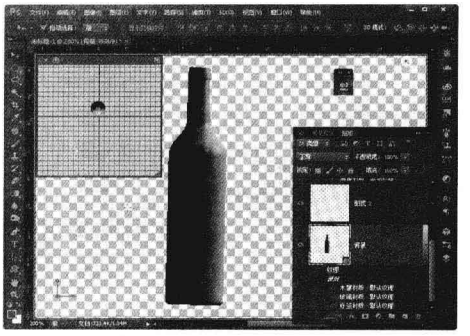


图16-97 转换视图动画

实际操作中，常常需要对3D模型的不同位置进行重复的操作。这就需要将这些视图保存下来以供反复编辑修改。

**应用案例** **创建自定义视图**

**源文件：源文件\第16章\16-6-5.psd　视频：视频\第16章\创建自定义视图.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第16章\160605.psd”，效果如图16-98所示。单击“移动工具”按钮，使用“滑动3D对象”和“拖动3D对象”工具调整3D模型，效果如图16-99所示。



图16-98 打开图像



图16-99 调整视图

**STEP 02** 移动光标到左下角的3D轴副视图，单击鼠标右键选择“存储”命令，如图16-100所示。在弹出的“新建3D视图”对话框中输入“视图名称”为“面部”，如图16-101所示，单击“确定”按钮。

**STEP 03** 在3D副视图中“选择视图/相机”菜单下选择“面部视图”，观察效果如图16-102所示。使用同样的方法，可以完成其他视图的创建，如图16-103所示。

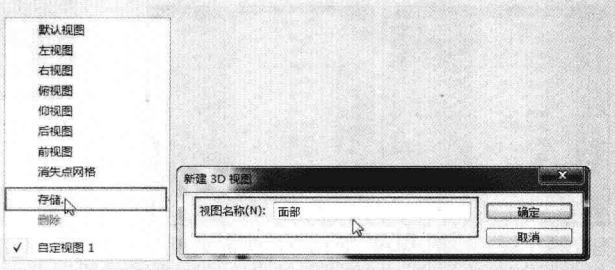



图16-100 存储视图　　图16-101 命名视图名



图16-102 使用自定义视图




图16-103 使用自定义视图

### 16.6.6 将对象贴紧地面

如果在操作过程中移动了3D网格，或者网格没有正确显示网格阴影，可以执行“3D→将对象贴紧地面”命令。这样网格对象会自动贴紧地面，也可以正确显示阴影。

## 16.7 使用“3D”面板

在Photoshop CS6中，“3D”面板得到了全新的定位。使用“3D”面板即可完成3D对象的创建，又能用来选择编辑3D对象。

### 16.7.1 使用“3D”面板创建3D对象

新建一个Photoshop文档，执行“视图→3D”命令，即可打开“3D”面板，如图16-104所示。根据需要创建的3D对象选择“源”，然后选择制作3D对象的方法，最后单击“创建”按钮，即可完成3D对象的创建，如图16-105所示。




图16-104 “3D”面板

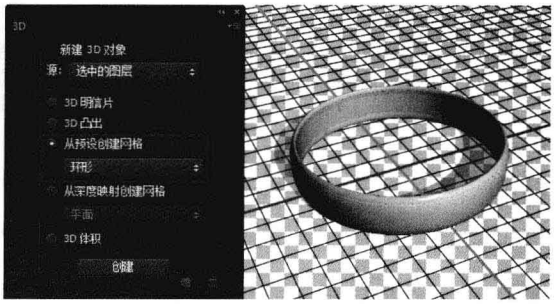



图16-105 新建3D对象

### 16.7.2 “3D”面板和“属性”面板

使用“3D”面板创建3D对象或直接选择“3D图层”，“3D”面板将显示整个环境的内容，如图16-106所示。此时选择“3D面板”上任一内容，该内容的参数将显示在“属性”面板中，如图16-107所示。




图16-106 “3D”面板




图16-107 对应“属性”面板

## 16.7.3 设置3D环境

单击“3D”面板上的“环境”选项，“属性”面板如图16-108所示。

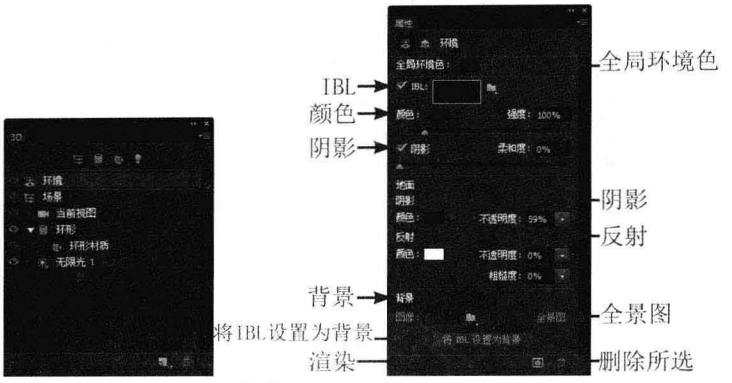



图16-108 设置3D环境参数

- 全局环境色：设置在反射表面上可见的全局环境光的颜色。该颜色与用于特定材质的环境色相互作用。
- IBL：为场景启用基于图像的光照。
- 颜色：设置基于图像的光照的颜色和强度。
- 阴影：设置地面光照的阴影和柔和度。
- 反射：设置地面阴影的颜色、不透明度和粗糙度。
- 背景：将图像作为背景使用。
- 全景图：将背景图像设置为全景图。
- 将IBL设置为背景：将背景图像设置为基于图像的光照图。
- 渲染：单击该按钮，Photoshop开始对3D模型进行渲染，根据模型的复杂度，渲染的时间也不尽相同。
- 删除所选：选择想要删除的对象，单击该按钮，可以完成对象的删除。

## 16.7.4 设置3D相机

单击“3D”面板上的“当前视图”选项，“属性”面板如图16-109所示。

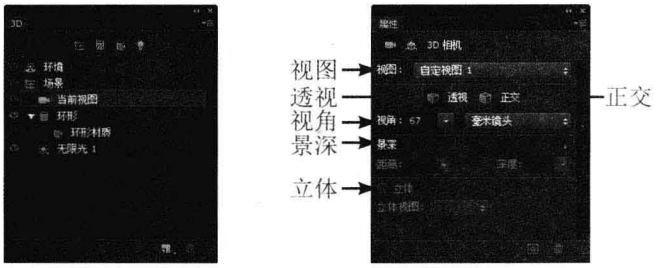



图16-109 设置3D相机参数

- 视图：选择要显示的相机或视图。在此下拉列表中提供了8种默认视图预设供用户选择。
- 透视：使用视角显示视图，显示汇聚成消失点的平行线。
- 正交：使用缩放显示视图，保持平行线不相交。在精确的缩放视图中显示模型，而不会出现任何透视扭曲。
- 视角：设置相机的镜头大小，并且可以选择镜头的类型。有3种镜头供用户选择：“毫米镜头”、“垂直”和“水平”。
- 景深：设置景深。“距离”决定聚焦位置到相机的距离。“深度”可以使图像的其余部分模糊化。
- 立体：勾选该选项则将启动“立体渲染”。共有浮雕装饰、并排和透镜3种类型供用户选择。

## 16.7.5 设置3D材质

单击“3D”面板上的网格材质选项，“属性”面板如图16-110所示。

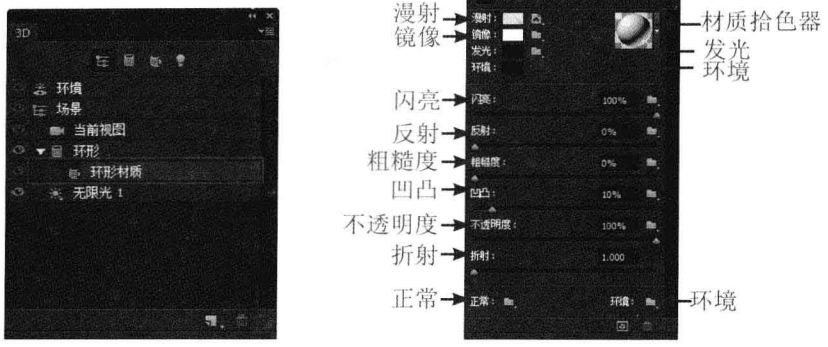



图16-110 设置3D材质参数

- 漫射：设置材质的颜色。漫射映射可以是实色或任意2D内容。如果选择移去漫射纹理映射，则“漫射”色板值会设置漫射颜色。还可以通过直接在模型上绘画来创建漫射映射。
- 镜像：为镜面属性设置显示颜色。
- 发光：定义不依赖于光照即可显示的颜色。创建从内部照亮3D对象的效果。
- 环境：设置在反射表面上可见的环境光的颜色。该颜色与用于整个场景的全局环境色相互作用。
- 闪亮：增加3D场景、环境映射和材质表面上的光泽。
- 反射：增加3D场景、环境映射和材质表面上其他对象的反射。
- 粗糙度：增加材质表面的粗糙度。
- 凹凸：在材质表面创建凹凸，无需改变底层网格。凹凸映射是一种灰度图像，其中较亮的值创建突出的表面区域，较暗的值创建平坦的表面区域。可以创建或载入凹凸映射文件，还可以在模型上绘画以自动创建凹凸映射文件。
- 不透明度：增加或减少材质的不透明度（在0%~100%范围内）。可以使用纹理映射或小滑块来控制不透明度。纹理映射的灰度值控制材质的不透明度。白色值创建完全的不透明度，而黑色值创建完全的透明度。
- 折射：设置折射率。两种折射率不同的介质（如空气和水）相交时，光线方向发生改变，即产生折射。新材质的默认值是1.0（空气的近似值）。
- 正常：设置材质的正常材质映射。
- 材质拾色器：在材质拾色器中可以快速运用材质预设纹理，共提供了18种默认材质纹理，如图16-113所示。

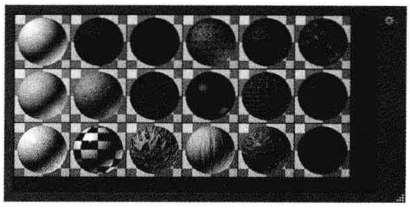


图16-111 材质“拾色器”

- 环境：储存3D模型周围环境的图像。环境映射会作为球面全景来应用，可以在模型的反射区域中看到环境映射的内容。

## 应用案例 制作金属质感立体字

**源文件：源文件\第16章\16-7-5.psd　视频：视频\第16章\制作金属质感立体字.swf**

**STEP 01** 新建一个500像素×200像素的Photoshop文档，如图16-112所示。单击“横排文字工具”按钮，在画布中输入如图16-113所示文本。



图16-112 新建文档




图16-113 输入文字

**STEP 02** 执行“文字→凸出为3D”命令，效果如图16-114所示。在“3D”面板中选择文本网格，在“属性”面板中选择“形状预设”为“膨胀”，效果如图16-115所示。

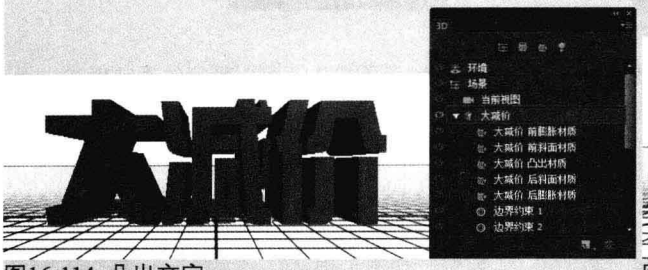



图16-114 凸出文字



图16-115 选择预设形状

**STEP 03** 在3D面板中选择“前膨胀材质”，如图16-116所示。设置“属性”面板上“闪亮”和“反射”值为“100%”，“凹凸”值为“10%”，“漫射”颜色设置为RGB（255、150、0），如图16-117所示。单击“反射”选项后面的“文件夹”图标，选择“载入纹理”命令，将图像“光盘\素材\第16章\16070501.jpg”载入，效果如图16-118所示。






图16-116 选择网格 图16-117 设置参数




图16-118 载入纹理

**STEP 04** 以相同方法为“属性”面板上其他几个网格指定“漫射”颜色，并设置各项参数。单击“属性”面板下部的“渲染”图标，开始渲染，如图16-119所示。

**STEP 05** 稍等片刻，完成渲染，图像效果如图16-120所示。




图16-119 渲染过程




图16-120 图像效果

## 16.7.6 设置纹理映射

纹理映射是制作逼真3D图像的一个重要部分，运用它可以方便地制作出极具真实感的图形而不必花过多时间来考虑物体的表面细节。

纹理加载的过程会影响Photoshop编辑渲染图像的速度，当纹理图像非常大时，这种情况尤为明显。如何妥善管理纹理，提高制作效率，是使用纹理映射时必须考虑的一个问题。

在“3D”面板中选择需要添加纹理映射的3D网格，单击“属性”面板上各选项后的文件夹按钮，如图16-121所示。

在弹出的快捷菜单中选择“载入纹理”命令，如图16-122所示。选择需要添加的纹理，即可完成纹理的添加。

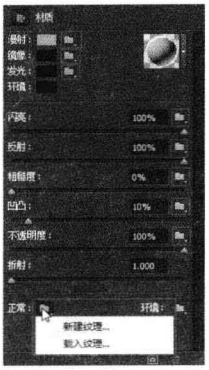



图16-121 单击图标

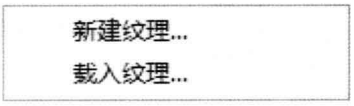



图16-122 载入纹理

**应用案例** **为立方体添加纹理映射**

**源文件：源文件\第16章\16-7-6.psd　视频：视频\第16章\为立方体添加纹理映射.swf**

**STEP 01** 新建一个500像素×500像素的Photoshop文档，如图16-123所示。执行“3D→从图层新建网格→网格预设→立方体”命令，如图16-124所示。

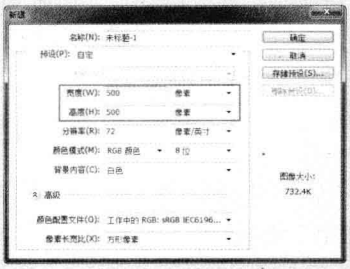



图16-123 新建文档



图16-124 执行命令

**STEP 02** 使用“3D旋转工具”调整视图如图16-125所示。在“属性”面板上选中“前部材质”，单击“属性”面板中“漫射”选项后面的文件夹按钮，选择“移去纹理”命令，如图16-126所示。再次单击图标，选择“载入纹理”命令，将“光盘\素材\第16章\167601.jpg”载入，效果如图16-127所示。

**STEP 03** 在“3D”面板中选择“右侧材质”，在“属性”面板上“漫射”选项后的菜单中选择“替换纹理”，将图像“光盘\素材\第16章\167602.jpg”载入，如图16-128所示。

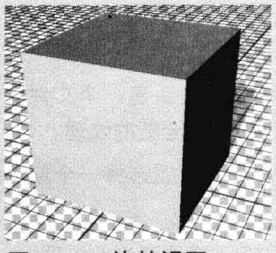


图16-125 旋转视图

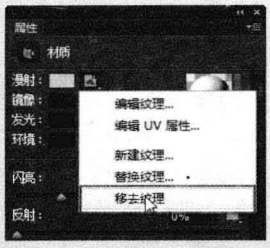



图16-126 移去纹理

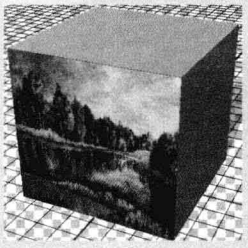


图16-127 载入纹理

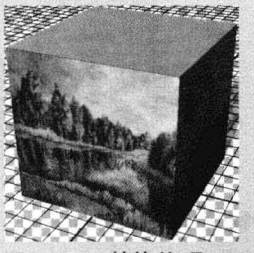


图16-128 替换纹理

STEP 04 使用同样的方法，依次为其他几个面指定纹理图像，完成效果如图16-129所示。

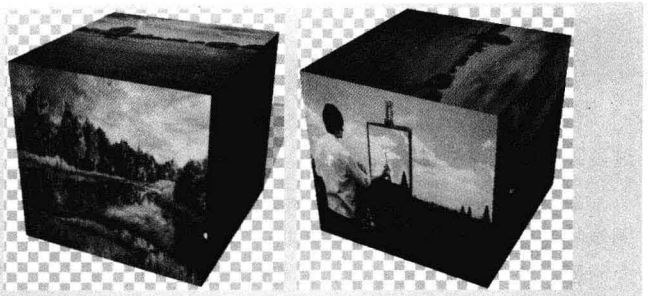


图16-129 完成制作

## 16.7.7 材质拖放工具 new

在Photoshop CS6中针对3D材质的使用新增了一个“材质拖放工具”，在工具箱中单击该按钮，工具选项栏如图16-130所示。可以将选择的材质直接指定给特定的3D模型，也可以将模型的材质载入到材质油漆桶中，供其他3D模型使用。




图16-130 “材质拖放工具”选项栏

- 材质拾色器：单击该按钮，将显示材质拾色器。
- 载入所选材质：单击该按钮，将当前所选3D模型的材料载入到材质油漆桶中。
- 载入的材质：此处显示载入的材质名称。

## 16.7.8 编辑纹理

为3D网格添加纹理后，再次单击选项后的文件夹按钮，弹出如图16-131所示快捷菜单。选择不同的命令，可以实现对纹理的编辑。

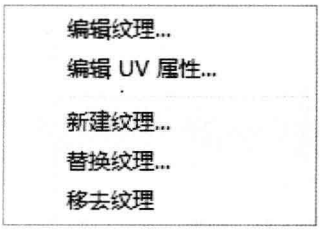



图16-131 快捷菜单

- 编辑纹理：执行该命令，将以打开文件的方式打开纹理文件，用户可以在新文件中对纹理进行编辑。保存后，新纹理将应用到3D网格上。
- 编辑UV属性：执行该命令，弹出如图16-132所示对话框。

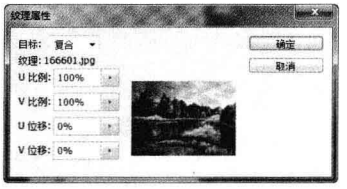



图16-132 编辑UV属性

- 目标：确定设置应用于特定图层还是复合图像。
- 纹理：显示纹理的文件名。
- U/V比例：调整纹理映射的大小。要创建重复图案，请降低该值。
- U/V位移：调整映射纹理的位置。

- 新建纹理：执行该命令，将新建一个文件。用户可以在新文件中创建一个全新的纹理。
- 替换纹理：执行该命令，可以选择一个新的纹理文件替换现有纹理。
- 移去纹理：执行该命令，将删除当前纹理。

**应用案例**

## 设置重复纹理

**源文件：源文件\第16章\16-7-8.psd　视频：视频\第16章\设置重复纹理.swf**

**STEP 01** 新建一个500像素×500像素的Photoshop文档，如图16-133所示。执行“3D→从图层新建网格→网格预设→球体”命令，如图16-134所示。

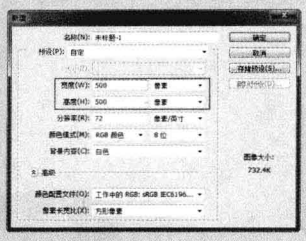


图16-133 新建文件

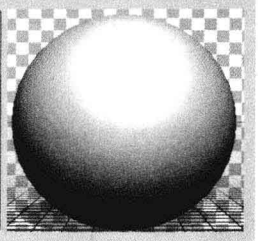


图16-134 创建球体



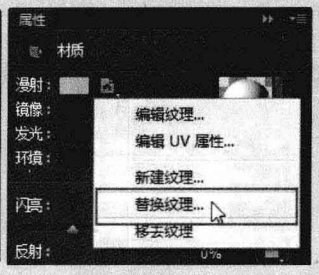




图16-135 选择网格　图16-136 替换纹理

**STEP 02** 在“3D”面板上选择“球体材质”，如图16-135所示。单击“属性”面板上“漫射”后面的文件夹按钮，选择“替换纹理”命令，如图16-136所示。

**STEP 03** 选择图像“光盘\素材\第16章\166607.jpg”，替换效果如图16-137所示。单击文件夹按钮，选择“编辑UV属性”命令，设置参数如图16-138所示，效果如图16-139所示。



图16-137 替换效果

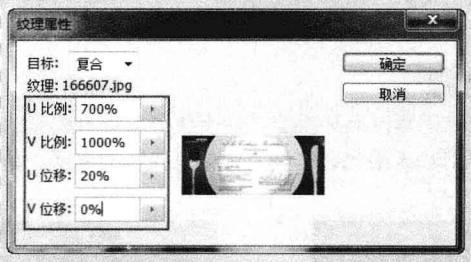



图16-138 编辑UV属性

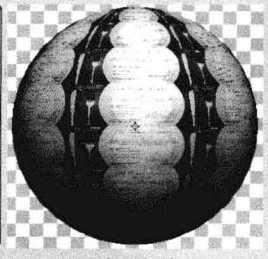


图16-139 图像效果

# 16.7.9 创建重复纹理的拼贴

3D网格一般使用一个纹理文件重复覆盖的方式创建纹理映射。重复纹理可以提供更逼真的模型表面覆盖，使用更少的存储空间，并且可以改善渲染性能。可将任意 2D 文件转换成拼贴绘画，在预览多个拼贴如何在绘画中相互作用之后，可存储一个拼贴以作为重复纹理。

**应用案例**

## 设置使用重复纹理

**源文件：源文件\第16章\16-7-9.psd　视频：视频\第16章\设置使用重复纹理.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第16章\167901.jpg”，可以看到清晰的壁纸的纹理素材图，如图16-140所示。执行“3D→从图层新建拼贴绘画”命令，可以观察拼贴效果，如图16-141所示。



图16-140 打开图像

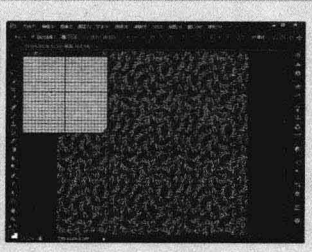


图16-141 创建拼贴绘画

**STEP 02** 此时显示的拼贴效果将和应用到3D网格上的效果一致。使用“画笔工具”，设置“前景色”为RGB（4、0、150），选项栏上的“模式”为“颜色”，在左下角拼贴绘制，观察效果如图16-142所示。

**STEP 03** 继续绘制，观察整个拼贴的效果，如图16-143所示。执行“文件→另存为”命令，将文件保存为“16-7-9.jpg”，作为纹理映射使用。




图16-142 修改单个拼贴

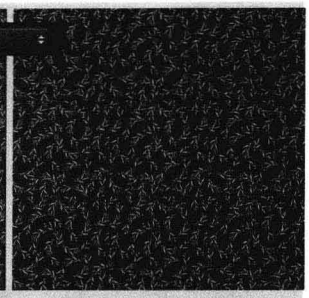


图16-143 拼贴效果

**STEP 04** 也可以单击“3D”面板上“背景”对象，在“属性”面板中单击“漫射”后面的文件夹按钮，选择“编辑纹理”命令，如图16-144所示。将打开的纹理文件保存为“16-7-9-1.-jpg”，作为纹理映射备用，如图16-145所示。

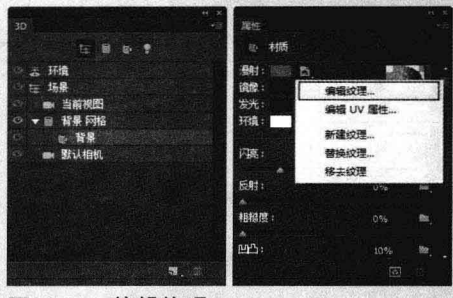



图16-144 编辑纹理



图16-145 单个拼贴文件

## 16.7.10 设置3D光源

3D光源可以从不同类型、不同角度照亮模型，从而使模型更具逼真的深度和阴影效果。Photoshop提供3种类型的光源：点光、聚光灯和无限光，每种光源都有独特的选项。单击“3D”面板上的光源选项，“属性”面板如图16-146所示。

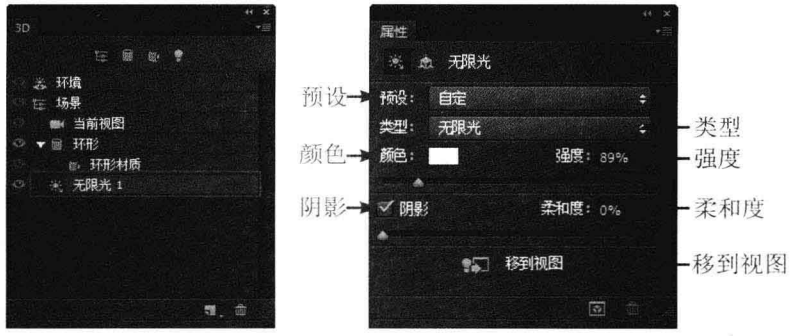



图16-146 设置3D光源

- 预设：应用存储的光源组和设置组，一共有15个预设光源组供用户选择。用户也可以通过“存储”命令自定义光源预设。
- 类型：一共有3种光源类型，分别是点光、聚光灯和无限光。
- 颜色：定义光源的颜色。单击该框以访问拾色器。
- 强度：调整光源的亮度。
- 阴影：从前景表面到背景表面、从单一网格到其自身或从一个网格到另一个网格的投影。禁用此选项可稍微改善软件运行性能。
- 柔和度：模糊阴影边缘，产生逐渐的衰减。
- 移到视图：将光源移动到当前视图。

如果选择的光源“类型”为“点光”或“聚光灯”，面板参数会发生变化，如图16-147所示。

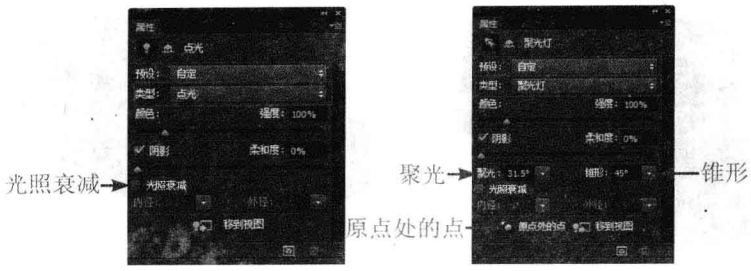



图16-147 点光和聚光灯

- 光照衰减：“内径”和“外径”选项决定衰减锥形，以及光源强度随对象距离的增加而减弱的速度，如图16-148所示。对象接近“内径”限制时，光源强度最大；对象接近“外径”限制时，光源强度为零；处于中间距离时，光源从最大强度线性衰减为零。

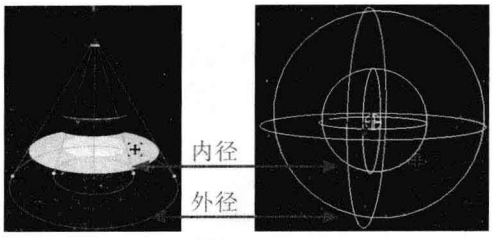



图16-148 内径和外径

- 聚光：设置光源中心的宽度（仅限使用聚光灯）。
- 锥形：设置光源的外部宽度（仅限使用聚光灯），如图16-149所示。

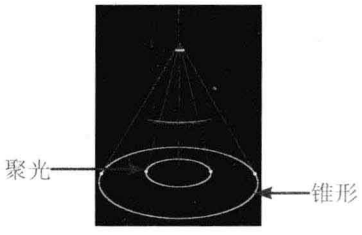



图16-149 聚光和锥形

- 原点处的点：单击该按钮，将聚光灯的目标点移动到原点的位置。

## 16.7.11 添加/删除3D光源

新建3D图层时，Photoshop会自动添加光源。用户如果想为场景新建光源，可以单击“3D”面板下部的“将新光源添加到场景”按钮，可以选择添加3种光源，如图16-150所示。添加完成后，可以在“属性”面板中对其各项参数进行设置。

如果要删除场景中的光源，只需在“3D”面板中选择该光源，单击面板底部的“删除所选内容”按钮，即可将该光源删除，如图16-151所示。

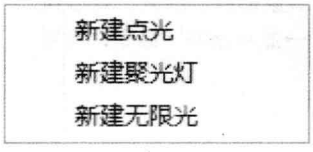



图16-150 新建光源




图16-151 删除光源

# 16.8 3D绘画

在Photoshop中可以使用任何绘画工具直接在3D模型上绘画，使用选择工具将特定的模型区域设为目标，或让Photoshop识别并高亮显示可绘画的区域，如图16-152所示。使用3D菜单命令可清除模型区域，从而访问内部或隐藏的部分，以便进行绘画。

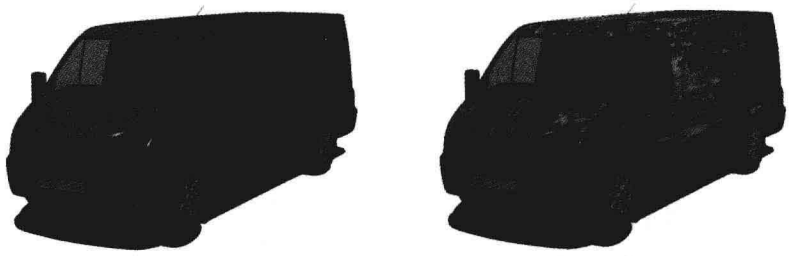


图16-152 绘画效果

## 16.8.1 显示/隐藏多边形 new

在编辑处理3D网格时，根据不同的需求可以选择“显示/隐藏多边形”。执行“3D→显示/隐藏多边形”命令，可以使用“选区内”、“翻转可见”和“显示全部”3条命令实现操作，如图16-153所示。

使用选择工具选择想要隐藏的区域，执行“3D→显示/隐藏多边形→选区内”命令，选区内的多边形将被隐藏，如图16-154所示。

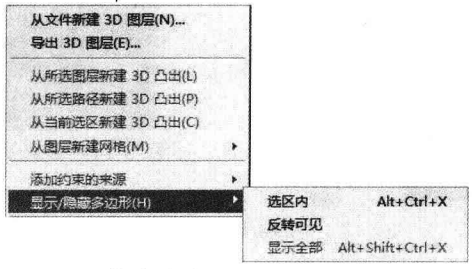



图16-153 执行命令

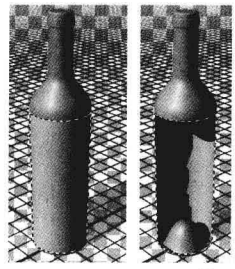


图16-154 显示/隐藏选区内对象

一般3D模型分内面和外面两部分，中间为空心。这样可以节省大量的网格，节省渲染的时间。从正面只能看到外面，执行“3D→显示/隐藏多边形→反转可见”命令，此时模型的内面将可见，可以对其进行编辑。同时，外面将不可见，如图16-155所示。

如果想将所有隐藏的对象都显示出来，可以执行“3D→显示/隐藏多边形→显示全部”命令，将所有多边形都显示出来。

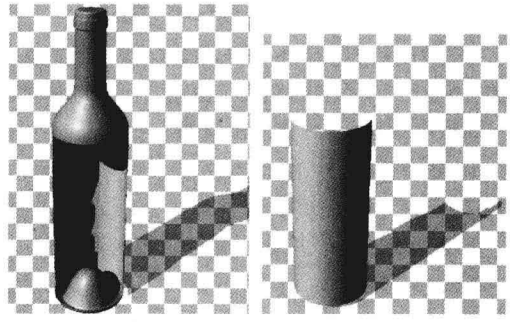


图16-155 反转可见

## 16.8.2 选择可绘画区域

由于模型视图不能提供与2D纹理之间一一对应的关系，所以直接在模型上绘图与直接在2D纹理映射上绘图是不同的。因此，只观看3D模型，无法明确判断是否可以成功地在某些区域绘画。




图16-156 选择可绘画区域

执行“3D→选择可绘画区域”命令，可以选择模型上可以绘图的最佳区域，如图16-156所示。

## 16.8.3 设置3D绘画衰减角度

在模型上绘画时，绘画衰减角度控制表面在偏离正面视图弯曲时的油彩使用量。执行“3D→绘画衰减”命令，弹出如图16-157所示的对话框。

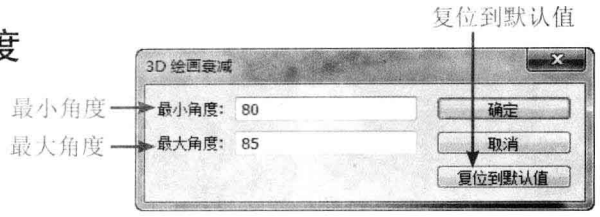



图16-157 “3D绘画衰减”对话框

- 最大角度：最大绘图衰减角度在0° ~90° 之间。为0° 时，绘图仅应用于正对前方的表面，没有减弱角度；为90° 时，绘图可沿弯曲的表面延伸至其可见边缘。
- 最小角度：最小衰减角度设置绘画随着接近最大衰减角度而渐隐的范围。例如：如果最大衰减角度是45° ，最小衰减角度是30° ，那么在30° ~45° 的衰减角度之间，绘画不透明度将会从10° 减少到0° 。
- 复位到默认值：单击该按钮，返回默认角度。

## 16.8.4 在目标纹理上绘画

使用绘画工具直接在3D模型上绘画时，不同的纹理需要使用不同的绘制效果。例如：如果需要绘制的纹理设置了发光参数，则绘制时也要具有发光的属性。

绘画前可以通过执行“3D→在面部纹理上绘画”下的命令，从而实现不同的绘制效果。该命令组共包含8种绘制效果供用户选择，如图16-158所示。

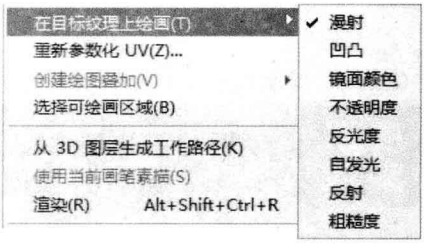



图16-158 选择不同的绘制效果

## 16.8.5 重新参数化

打开3D模型，可能偶尔会发现纹理未正确映射到底层模型网格。效果较差的纹理映射会在模型表面产生明显的扭曲，如多余的接缝、纹理图案中的拉伸或挤压区域。当用户直接在模型上绘画时，效果较差的纹理映射还会造成不可预料的结果。

要检查纹理参数化情况，请打开要编辑的纹理，然后应用.UV叠加以查看纹理是如何与模型表面对齐的。

## 16.8.6 创建绘图叠加

3D模型上多种材质所使用的漫射纹理文件可将应用于模型上不同表面的多个内容区域编组，这个过程叫做绘图映射。它将2D纹理映射中的坐标与3D模型上的特定坐标相匹配，UV映射使2D纹理正确地绘制在3D模型上。

对于在Photoshop外创建的3D内容，绘图映射发生在创建内容的程序中。然而，Photoshop可以将绘图叠加创建为参考线，帮助用户直观地了解2D纹理映射如何与3D模型表面匹配。在编辑纹理时，这些叠加可作为参考线。

在“属性”面板中单击“文件夹”按钮，选择“编辑纹理”命令，切换到纹理文件，执行“3D→创建纹理叠加”下的命令可以显示不同的绘图叠加效果。

- 线框：显示 UV 映射的边缘数据，如图16-159所示。

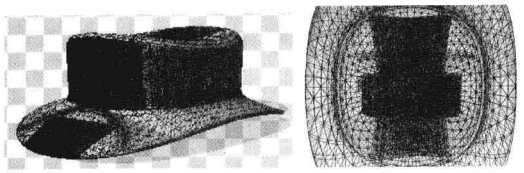


图16-159 线框叠加

- 着色：显示使用实色渲染模式的模型区域，如图16-160所示。

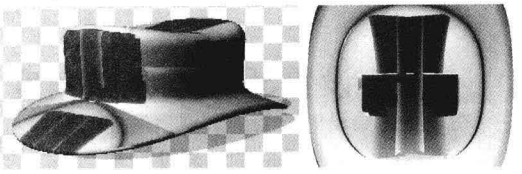


图16-160 着色叠加

- 正常：显示转换为 RGB 值的几何常值，R=X、G=Y、B=Z，如图16-161所示。

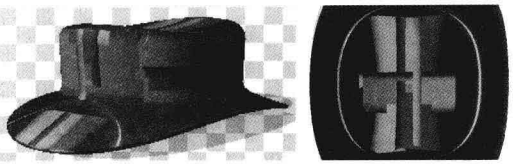


图16-161 正常叠加

绘图叠加会作为附加图层添加到纹理文件的“图层”面板中。可以显示、隐藏、移动或删除绘图叠加。关闭并存储纹理文件时，或从纹理文件切换到关联的3D图层（纹理文件自动存储）时，叠加会出现在模型表面。

*Tips*

为了保证渲染的质量和速度，请在执行最终渲染之前，在映射文件的“图层”面板中删除或隐藏绘图叠加。

**应用案例**

## 使用绘图叠加为帽子上色

**源文件：源文件\第16章\16-8-6.psd 视频：视频\第16章\使用绘图叠加为帽子上色.swf**

**STEP 01** 新建一个500像素×500像素的Photoshop文档，如图16-162所示。执行“3D→从图层新建网格→网格预设→帽子”命令，新建一个帽子网格，如图16-163所示。

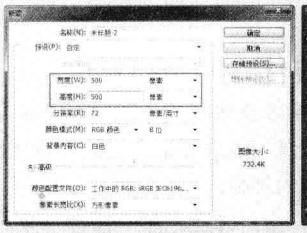


图16-162 新建文档

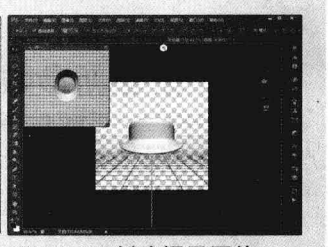


图16-163 创建帽子网格

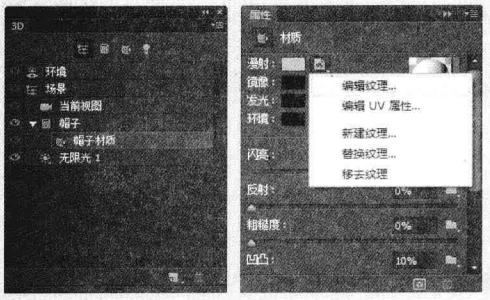



图16-164 执行编辑纹理命令

**STEP 02** 使用“3D模式工具”调整视图，在“3D”面板中选择“帽子材质”选项。单击“属性”面板上“漫射”选项后面的文件夹按钮，选择“编辑纹理”命令，如图16-164所示。

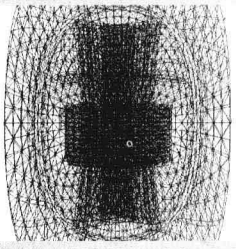


图16-165 创建纹理叠加

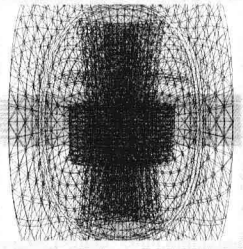


图16-166 绘制纹理

**STEP 03** 切换到纹理文件视图中，执行“3D→创建纹理叠加→线框”命令，效果如图16-165所示。“画笔工具”按照线框的提示，绘制如图16-166所示效果。

**STEP 04** 保存纹理文件。返回3D文件，效果如图16-167所示。执行“3D→重新参数化”命令，选择“较少接缝”选项，效果如图16-168所示。

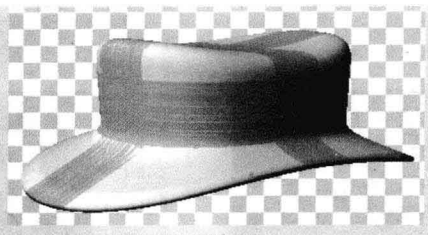


图16-167 绘制纹理效果

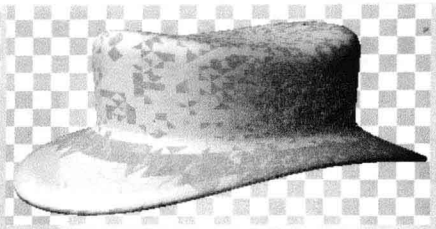


图16-168 重新参数化

## 16.8.7 从3D图层生成路径

执行“3D→从3D图层生成工作路径”命令，可以将当前视图中的3D对象轮廓生成工作路径，如图16-169所示。

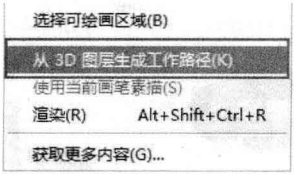








图16-169 从3D图层生成工作路径

## 16.8.8 使用当前画笔素描

要使用该命令，首先要在“3D”面板中选择“场景选项”，然后在“属性”面板中选择“表面渲染样式”为“素描”，场景效果如图16-170所示。设置前景色，执行“3D→使用当前画笔素描”命令，如图16-171所示，完成效果如图16-172所示。



图16-170 选择渲染样式

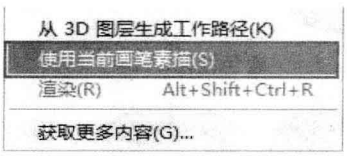



图16-171 执行命令



图16-172 完成效果

*Tips*

影响使用当前画笔素描效果的一个决定因素是前景色。当选择“表面渲染样式”为“素描”时，前景色就只能选择黑色、白色和灰色。

## 16.8.9 获得更多内容

执行“3D→获得更多内容”命令，可以链接到Adobe网站，在该网址中列出了Photoshop CS6的各种3D插件和3D材质可供下载，如图16-173所示。读者可以选择一款插件，进入该插件的下载页面，下载该插件使用。

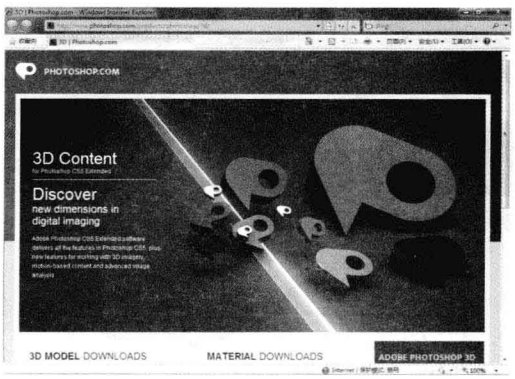



图16-173 链接到网站

# 16.9 渲染

完成了3D网格的创建后，可以通过设置渲染样式，对3D对象进行渲染操作。单击“3D”面板上的“场景”选项，“属性”面板如图16-174所示。

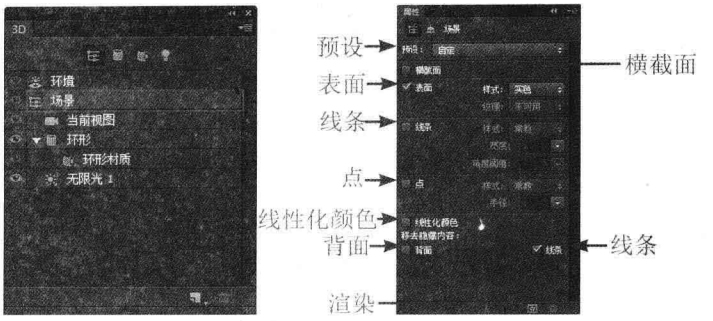



图16-174 设置3D场景参数

- 预设：渲染设置预设。在该下拉列表中一共有20种渲染预设供用户选择，如图16-175所示。

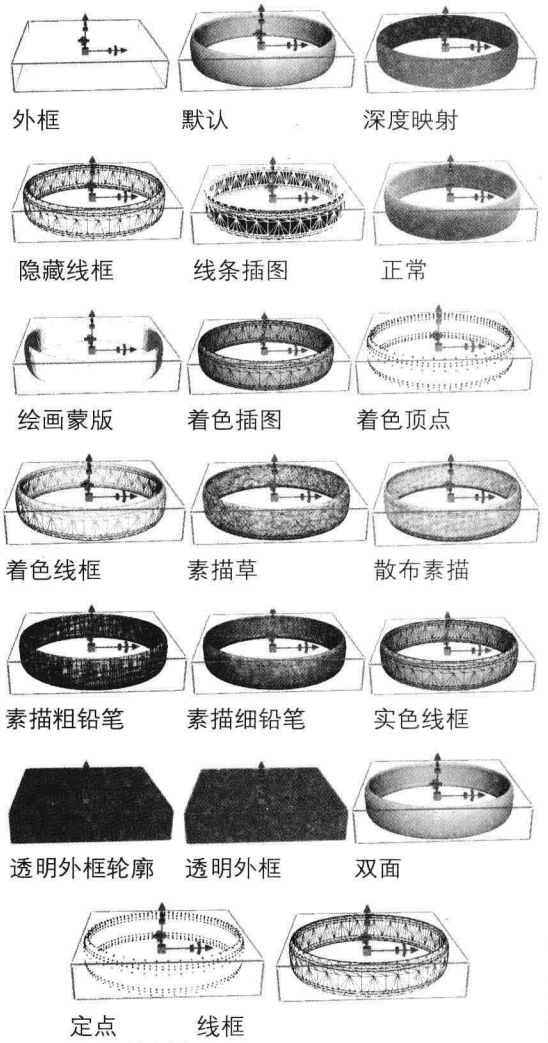



图16-175 渲染样式

- 横截面：勾选该选项，将启用横截面，如图16-176所示。可以选择添加切片的轴，设定切片的位移、倾斜角度。

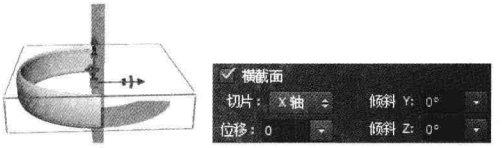



图16-176 横截面效果

- 表面：勾选该选项，将启用表面渲染。共有11种样式供用户选择。
  - 实色：使用 OpenGL 显卡上的 GPU 绘制没有阴影或反射的表面。
  - 未照亮的纹理：绘制没有光照的表面。不仅仅显示选中的“纹理”选项。
  - 平坦：对表面的所有顶点应用相同的表面标准，创建刻面外观。
  - 常数：用当前指定的颜色替换纹理。
  - 外框：显示反映每个组件最外侧尺寸的对话框。
  - 正常：以不同的 RGB 颜色显示表面标准的 X、Y 和 Z 组件。
  - 深度映射：显示灰度模式，使用明度显示深度。
  - 绘画蒙版：可绘制区域以白色显示，过度取样的区域以红色显示，取样不足的区域以蓝色显示。
  - 漫画：以漫画的方式显示区域，只显示简单的颜色过渡。
  - 仅限于光照：只显示光照区域的效果。
  - 素描：以素描明暗的方式显示。

- 线条：勾选该选项，将启用线渲染。可以选择4种线样式进行渲染，还可以设置线条的颜色、宽度和角度阈值，如图16-177所示。

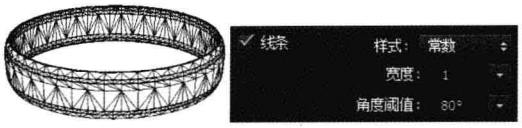



图16-177 线条渲染

- 点：勾选该选项，将启用点渲染。共有4种点样式供选择。可以设置点的颜色和半径值，如图16-178所示。




图16-178 点渲染

- 线性化颜色：勾选该选项，将以线性化显示场景中的颜色。
- 背面：勾选该选项，将隐藏的背面移去，不再显示。
- 线条：勾选该选项，将隐藏的线条移去，不再显示。
- 渲染：单击该按钮，将按照选择渲染参数开始渲染操作。

*Tips*

除了单击“属性”面板上的“渲染”按钮可以完成渲染外，也可以执行“3D →渲染”命令或者用鼠标右键单击“3D 图层”选择“渲染”命令来实现对 3D 对象的渲染。

# 16.10 存储和导出3D文件

要保留文件中的3D内容，请以Photoshop格式或其他支持的图像格式存储文件。还可以用受支持的3D文件格式将3D图层导出为文件。

## 16.10.1 导出3D图层

为了保存文档中的3D对象，可以将文档保存为PSD格式。也可以通过执行“3D→导出3D图层”命令，将3D图层导出为受支持的3D文件格式，如图16-179所示。设置文件名后单击“保存”按钮，弹出如图16-180所示的“3D导出选项”对话框，选择纹理的格式。

- U3D和KMZ支持JPEG或PNG作为纹理格式。
- DAE和OBJ支持所有Photoshop支持的用于纹理的图像格式。
- 如果导出为U3D格式，请选择编码选项。ECMA 1与Acrobat 7.0 兼容，ECMA 3与Acrobat 8.0及更高版本兼容，并提供一些网格压缩。

Photoshop CS6可以用以下受支持的3D格式导出3D图层：Collada DAE、Flash 3D FL3、Wavefront/OBJ、U3D 和 Google Earth 4 KMZ。



图16-179 导出3D图层

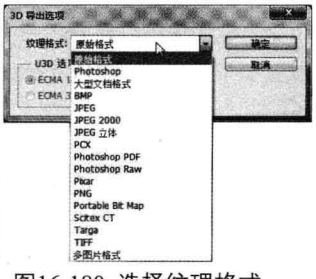



图16-180 选择纹理格式

*Tips*

选择导出格式时，需考虑以下因素：

“纹理”图层可以以所有 3D 文件格式存储，但是 U3D 只保留“漫射”、“环境”和“不透明度”纹理映射；Wavefront/OBJ 格式不存储相机设置、光源和动画；只有 Collada DAE 会存储渲染设置。

### 16.10.2 存储3D文件

要保留3D模型的位置、光源、渲染模式和横截面，可以将包含3 图层的文件保存为 PSD、PSB、TIFF、或 PDF 格式。

## 16.11 专家支招

虽然Photoshop中加入了强大的3D功能，但是大部分工作还是需要与2D图层配合完成。怎么处理好两者的关系呢?

### 16.11.1 关于2D图层和3D图层的操作

在2D图层位于3D图层上方的多图层文档中，可以暂时将 3D 图层移动到图层堆栈顶部，以便快速进行屏幕渲染。

选择3D图层后，使用任意一种3D模式工具时，3D图层将自动以半透明的方式显示。取消3D工具选择后，将正常显示图层，如图16-181所示。

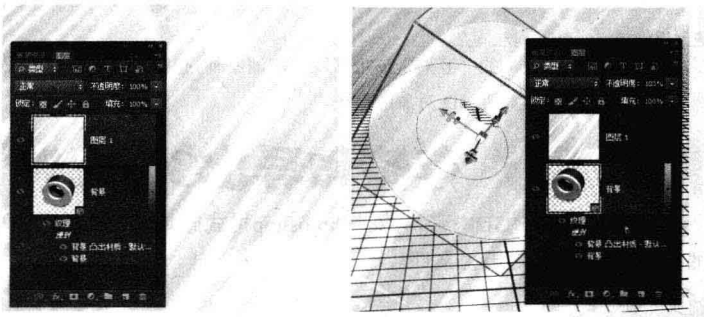


图16-181 半透明3D图层

### 16.11.2 关于3D动画的制作

使用Photoshop动画时间轴，可以创建3D动画。在空间中移动3D模型并实时改变其显示方式，可以制作出丰富的3D动画效果。关于3D动画的制作将在本书第17章中介绍。

## 16.12 总结扩展

在Photoshop早些版本中有过3D变换滤镜，而慢慢地在后面几个版本中去掉了。然而在CS4版本才真正开始了3D功能的革命，在CS5版本中得到了更大的提高与应用。

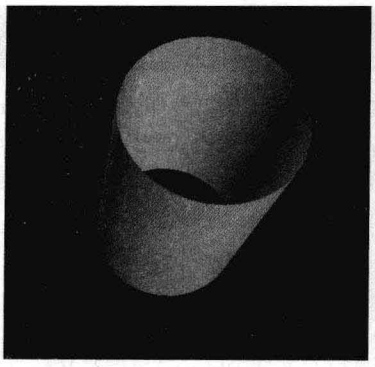
在CS6版本中针对3D功能进行了全新的定位和功能组合。使得3D功能不再是一个噱头，而成为了一个真正实用的技术，可以充分调动用户的创造力，制作出更多令人惊叹的图像效果和动画。

### 16.12.1 本章小结

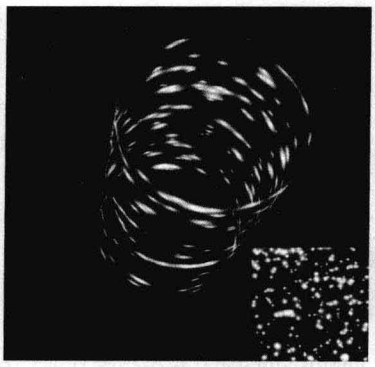
本章针对Photoshop CS6中的3D功能进行了详细的介绍。针对如何创建3D图层，如何综合应用2D图层和3D图层，以及对在3D面板中设置模型的网格、材质和光源的方法和要点进行了讲解，并通过实例使读者对3D功能有更深的理解，能够熟练将该功能应用到实际的设计工作中。

## 16.12.2 举一反三——制作炫彩光环效果

| 源文件： | 光盘\源文件\第16章\16-12-2.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第16章\制作炫彩光环效果.swf |
| 难易程度： | ★★★☆☆ |
| 学习时间： | 30分钟 |



（1）



（2）



（3）



（4）

1. 创建圆柱体形状，旋转合适角度，将圆柱体的顶部和底部隐藏。

2. 新建“不透明度”材质，编辑纹理图案。将“不透明度”纹理图案应用到圆柱体表面，并将“发光”颜色设置为“白色”。

3. 使用3D轴调整圆柱体的外观和角度，并添加“外发光”图层样式。

4. 打开一张素材图像，将制作好的眩光效果拖曳到素材图像中相应位置，并添加图层蒙版取出不需要的部分，得到最终效果。

# 第17章 web图形、动画和视频

随着科学技术的发展，人们对图像处理的要求也越来越高，Photoshop不再是单一的图像处理软件，而具备了制作简单动画和编辑视频的功能。在本章中将向读者讲解如何制作Web图形、创建动画以及视频的应用。

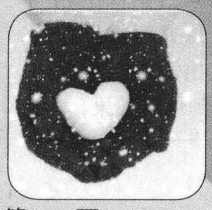
**本章学习重点**



第 461 页
掌握编辑切片的方法



第 467 页
掌握优化 Web 图像的方法



第 471 页
掌握创建动画的方法



第 478 页
了解 Photoshop 的视频功能

## 17.1 创建切片

在制作网页时，通常要将设计稿切割，然后作为网页文件导出。在Photoshop中使用“切片工具”可以很容易地完成切割，这个过程也叫制作切片。通过优化切片可以对分割的图像进行不同程度的压缩，以便减少图像的下载时间。另外，还可以为切片制作动画，链接到URL地址，或者使用切片制作翻转按钮。

### 17.1.1 切片的类型

Photoshop的切片类型根据其创建方法的不同而不同，常见的有3种：“用户切片”、“自动切片”和“基于图层的切片”。

- 用户切片：在Photoshop中，使用“切片工具”创建的切片称为用户切片。
- 自动切片：创建新的用户切片或基于图层的切片时，会生成附加的自动切片来占据图像的其余区域的切片称为自动切片。自动切片可填充图像中用户切片或基于图层的切片未定义的空间，每次添加或编辑用户切片或基于图层的切片时，都会重新生成自动切片。
- 基于图层的切片：通过图层创建的切片称为基于图层切片。

用户切片和基于图层的切片由实线定义，而自动切片则由虚线定义。基于图层的切片包括图层中的所有像素数据。如果移动图层或编辑图层内容，切片区域将自动调整，切片也随着像素的大小而变化。创建的切片效果如图17-1所示。




图17-1 创建的切片效果

### 17.1.2 创建翻转图像

翻转图像是指网页上的一个图像，当鼠标移动到它上方时会发生变化。Pho-

toshop 提供了许多用于创建翻转图像的有用工具。要创建翻转图像，至少需要两个图像：主图像表示处于正常状态的图像，而次图像表示处于更改状态的图像。

**应用案例**

### 创建翻转图像

**源文件：源文件\第17章\17-1-1.gif　　视频：视频\第17章\创建翻转图像.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第17章\pay.jpg”，如图17-2所示。

**STEP 02** 执行“图像→调整→色相/饱和度”命令，打开“色相/饱和度”对话框，设置参数，如图17-3所示。将图形调整为红色，单击“确定”按钮，效果如图17-4所示。




图17-2 打开图像

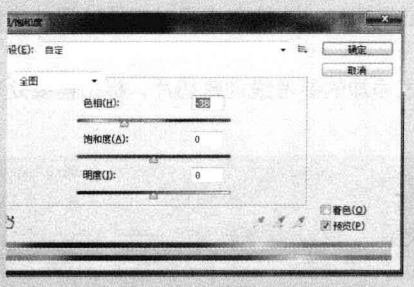



图17-3 “色相/饱和度”对话框

**STEP 03** 按【Ctrl+Shift+S】键将图像存储为17-1-1.gif，格式保持不变。在Photoshop中创建翻转图像后，就可以使用网页制作软件 Dreamweaver将这些图像置入网页中制作翻转图像效果，Dreamweaver会自动为翻转动作添加JavaScript代码。

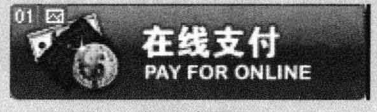



图17-4 完成效果

## 17.1.3 使用“切片工具”创建切片

了解了“切片工具”的类型以及什么是用户切片和自动切片，读者还要更深一步地学习如何利用“切片工具”创建简单的切片。单击工具箱中的“切片工具”按钮，选项栏如图17-5所示。

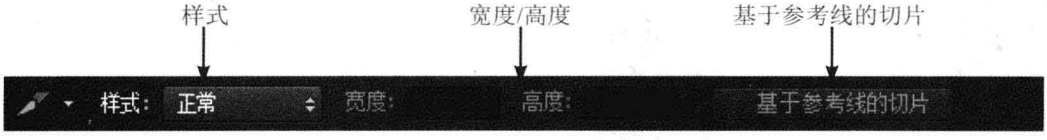



图17-5 “切片工具”选项栏

- 样式：设置“切片工具”的绘制方法。一共包括以下3种绘制方法：
  - 正常：通过拖动鼠标确定切片的大小。
  - 固定长宽比：输入切片的高宽比，可创建具有固定长宽比的切片。例如：要创建一个宽度是高度两倍的切片，可输入宽度2和高度1。
  - 固定大小：输入切片的高度和宽度值，然后在画布中单击，即可创建指定大小的切片。
  - 基于参考线的切片：根据用户创建的参考线创建切片。

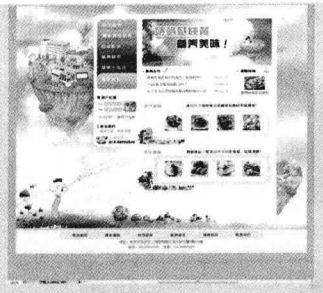
**应用案例**

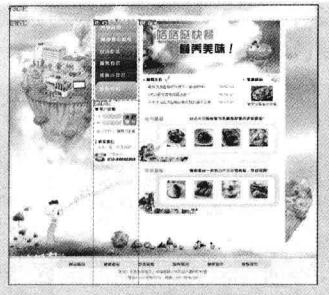
### 使用“切片工具”创建切片

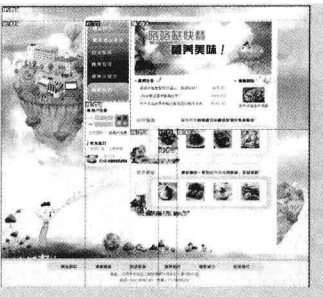
**源文件：源文件\第17章\17-1-3.psd　视频：视频\第17章\使用切片工具创建切片.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第17章\17103.jpg”，如图17-6所示。

**STEP 02** 在要创建切片的图像上单击并创建一个矩形切片，如图17-7所示。如果按住【Shift】键拖曳，可以创建正方形切片，如图17-8所示。如果按住【Alt】键拖曳，可以从中心向外创建切片。


图17-6 打开图像


图17-7 创建矩形切片


图17-8 创建方形切片

## 17.1.4 基于参考线创建切片

通过“基于参考线的切片”功能，可以为所创建的参考线创建切片，这种方法可以方便快捷地定位到指定参考线的边缘，从而提高工作效率。

在Photoshop中标尺可以在图像中添加几个参考线，可以通过添加的参考线创建切片，标出需要处理的图像位置及大小。

**应用案例** 基于参考线创建切片

源文件：源文件\第17章\17-1-4.psd　视频：视频\第17章\基于参考线创建切片.swf

**STEP 01** 应用上例图像，执行“视图→标尺”命令，在画布的左侧和上边显示标尺，如图17-9所示。拖出相应的参考线，如图17-10所示。

**STEP 02** 单击工具箱中的“切片工具”按钮，在选项栏中单击“基于参考线的切片”按钮，即可以参考线划分方式创建切片，如图17-11所示。


图17-9 显示标尺


图17-10 拖出参考线



图17-11 创建切片

*Tips*

执行“视图→标尺”命令，或按快捷键【Ctrl+R】可以显示标尺。

## 17.1.5 基于图层创建切片

在实际的网页设计工作中，不同的网页元素常常要单独放置在一个独立的图层。执行“图层→基于图层创建切片”命令可以轻松地为这些单独的图层创建切片。

Photoshop还提供了“基于图层创建切片”功能，通过“基于图层创建切片”功能可以快速准确地为图层创建切片。

**应用案例**

## 基于图层创建切片

源文件：源文件\第17章\17-1-5.psd　　视频：视频\第17章\基于图层创建切片.swf

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第17章\17501.psd”，选择“图层1”，执行“图层→新建基于图层的切片”命令，即可基于图层创建切片，切片会包含该图层中的所有像素，如图17-12所示。

**STEP 02** 移动图层内容时，切片区域会随之自动调整，如图17-13所示。编辑图层内容，如缩放时，切片也会随之自动调整，如图17-14所示。使用相同方法为其他图层创建贴片，效果如图17-15所示。



图17-12 创建切片后的效果



图17-13 切片效果

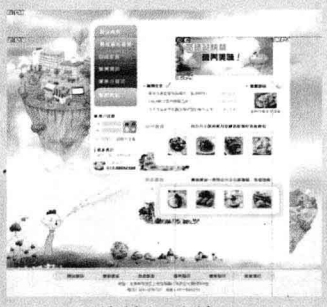


图17-14 缩放切片效果



图17-15 切片效果

# 17.2 编辑切片

在Photoshop中，创建切片后可以根据要求对其进行修改。在“切片选择工具”选项栏中一共提供了“调整切片堆叠顺序”、“提升”、“划分”、“对齐与分布切片”、“隐藏自动切片”和“设置切片选项”6种修改工具，使用这些工具可以对切片进行选择、移动与调整等多种操作。

## 17.2.1 选择、移动与调整切片

创建切片后，有时会有误差，遇到这种情况就要对切片进行操作，如选择、移动或调整切片大小等。

在工具箱中单击“切片选择工具”，在选项栏中可以设置该工具的选项，如图17-16所示。




图17-16 “切片选择工具”选项栏

- 调整切片堆叠顺序：在创建切片时，最后创建的切片是堆叠顺序中的顶层切片。当切片重叠时，可以单击该选项中的按钮，改变切片的堆叠顺序，以便能够选择到底层的切片。单击“置为顶层”按钮，可将所选择的切片调整到所有切片的最上层。单击“前移一层”按钮，可将所选择的切片向上移动一层。单击“后移一层”按钮，可将所选择的切片向下移动一层。单击“置为底层”按钮，可将所选择的切片移动到所有切片的最顶层。
- “提升”按钮：单击该按钮，可以将所选择的自动切片或图层切片转换为用户切片，如图17-17所示。

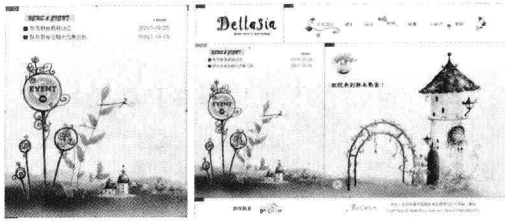


图17-17 自动切片转换为用户切片

- “划分”按钮：单击该按钮，将会弹出“划分切片”对话框，如图17-18所示，对所选择的切片进行划分。
- 对齐与分布：选择多个切片后，可单击该选项中的按钮来对齐或分布切片。这些按钮的使用方法与对齐和分布图层的按钮相同。
- “隐藏自动切片”按钮：单击该按钮，可以隐藏自动切片，如图17-19所示。
- “切片选项”按钮：单击该按钮，可以弹出“切片选项”对话框，在该对话框中可以设置切片的名称、类型并指定URL地址等。




图17-18 “划分切片”对话框

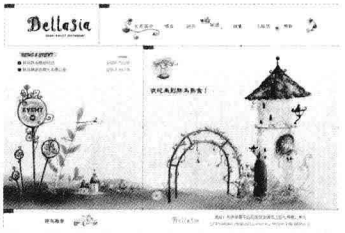


图17-19 隐藏自动切片

## 应用案例 选择单个和多个切片

**源文件：源文件\第17章\17-2-1.psd　　视频：视频\第17章\选择单个和多个切片.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第17章\17201.jpg”，如图17-20所示，单击工具箱中的“切片工具”按钮，在图像中创建切片，如图17-21所示。



图17-20 打开图像



图17-21 创建切片

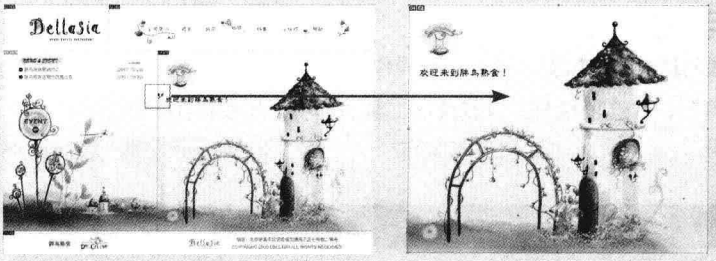


图17-22 选择切片

**STEP 02** 单击工具箱中的“切片选择工具”按钮，单击要选择的切片，即可选择该切片，选择的切片边线会以桔黄色显示，如图17-22所示。

**STEP 03** 如果要同时选择多个切片，可以按住【Shift】键，单击需要选择的切片，即可选择多个切片，如图17-23所示。



图17-23 选择多个切片效果

**STEP 04** 选择切片后，如果要调整切片的位置，拖动选择的切片即可移动该切片，拖动时切片会以虚框显示，松开鼠标左键即可将切片移动到虚框所在的位置，如图17-24所示。



图17-24 移动切片效果



图17-25 调整切片的宽度和高度

**STEP 05** 如果切片的大小需要修改，使用“切片选择工具”选择切片后，将光标移动到定界框的控制点上，当鼠标指针变成↔或↕时，拖动即可调整切片的宽度或高度，如图17-25所示。

**STEP 06** 按住【Shift】键将光标放到切片定界框的任意一角，当鼠标指针变成↖时，拖动可等比例扩大切片，如图17-26所示。



图17-26 等比例扩大切片

## 应用案例 划分切片

源文件：光盘\源文件\第17章\17-2-2.psd　　视频：光盘\视频\第17章\划分切片.swf

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第17章\17202.jpg”，如图17-27所示。单击工具栏中的“切片工具”在图像中创建一个矩形切片，如图17-28所示。

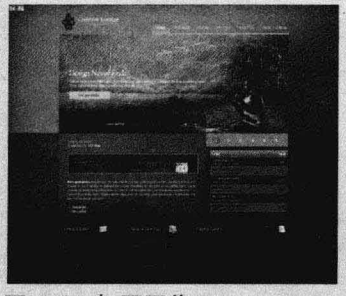


图17-27 打开图像

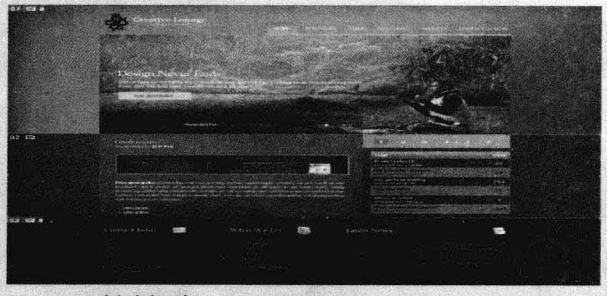


图17-28 创建切片

**STEP 02** 单击“切片选择工具”按钮，单击选项栏中的“划分”按钮 划分... ，弹出如图17-29所示对话框。在对话框中勾选“垂直划分为”，并进行相应的设置，单击“确定”按钮。将切片拖到合适的位置，效果如图17-30所示。

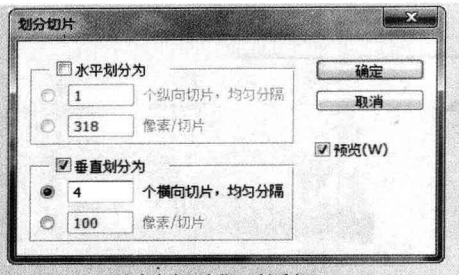



图17-29 “划分切片”对话框

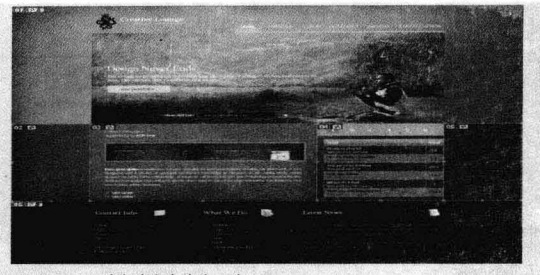


图17-30 创建划分切片

**STEP 03** 使用“切片工具”创建如图17-31所示切片。单击“划分”按钮，在弹出的对话框中进行相应的设置，单击“确定”按钮，效果如图17-32所示。

*Tips*

创建切片后，为防止“切片工具”和“切片选择工具”修改切片，可以执行“视图→锁定切片”命令，将所有切片进行锁定。再次执行该命令可取消锁定。

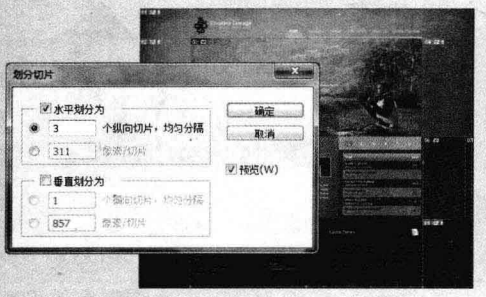



图17-31 创建切片

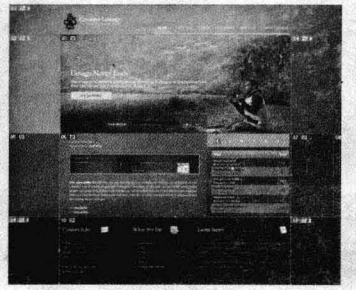


图17-32 完成效果

## 17.2.2 组合与删除切片

可以通过组合命令将多个同类切片组合在一起，也可以通过删除操作将切片删除。

按下【Shift】键，使用“切片选择工具”选择两个或更多切片，如图17-33所示。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“组合切片”选项，即可将所选择的切片组合成一个切片，如图17-34所示。




图17-33 选择两个切片　　选择选项




图17-34 组合切片效果

创建切片后，如果觉得不满意可以对切片进行修改，也可以将切片进行删除。删除切片的方法很简单，首先选择要删除的切片，按【Delete】键即可将其删除，如图17-35所示。

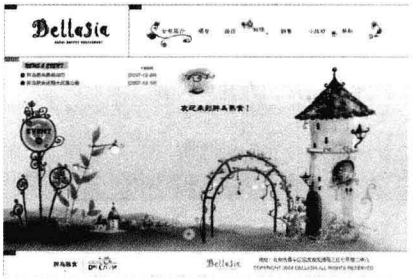



图17-35 删除选择的切片




图17-36 删除所有用户切片和基于图层的切片

如果要删除所有用户切片和基于图层的切片，可执行“视图→清除切片”命令，即可将所有用户切片和基于图层的切片删除，如图17-36所示。

## 17.2.3 转换为用户切片

基于图层的切片与图层的像素内容相关联，因此，移动切片、组合切片、划分切片、调整切片大小和对齐切片的唯一方法是编辑相应的图层，除非您将该切片转换为用户切片。

图像中的所有自动切片都链接在一起并共享相同的优化设置。如果要为自动切片设置不同的优化设置，则必须将其提升为用户切片。

单击“切片选择工具”选择要转换的切片，如图17-37所示。单击工具选项栏中的“提升”按钮，即可将其转换为用户切片，如图17-38所示。

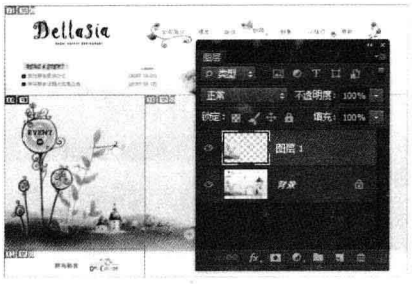



图17-37 选择基于图层的切片

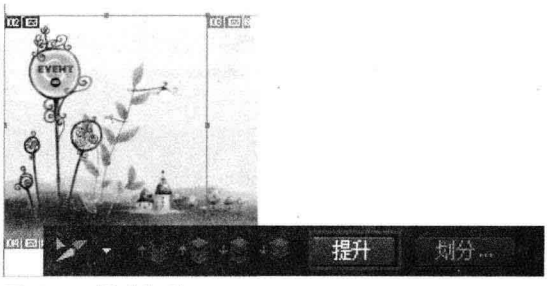



图17-38 提升切片

## 17.2.4 设置切片选项

使用“切片选择工具”双击切片，或者选择切片，然后单击选项栏中的“为当前切片设置选项”按钮，弹出“切片选项”对话框，如图17-39所示。

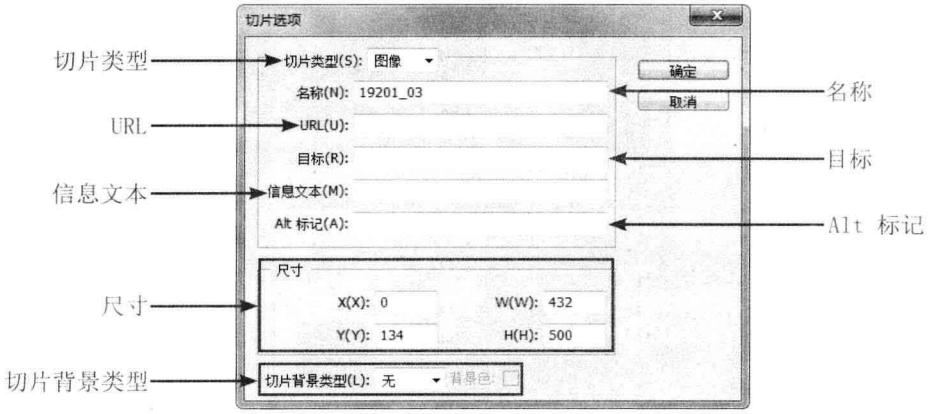



图17-39 “切片选项”对话框

- 切片类型：可以选择要输出的切片的类型，即在与HTML文件一起导出时，切片数据在Web浏览器中的显示方式。“图像”为默认的类型，切片包含图像数据。选择“无图像”选项，可以在切片中输入HTML文本，但不能导出为图像，并且无法在浏览器中预览。选择“表”选项，切片导出时将作为嵌套表写入到HTML文本文件中。
- 名称：用来输入切片的名称。
- URL：输入切片链接的Web地址，在浏览器中单击切片图像时，即可链接到此选项设置的网址和目标框架。该选项只能用于“图像”切片。
- 目标：指定载入URL的帧。
- 信息文本：指定哪些信息出现在浏览器状态栏中。这些选项只能用于图像切片，并且只会在导出的HTML文件中出现。

- Alt标记：指定选定切片的Alt标记。Alt文本在图像下载过程中取代图像，并在一些浏览器中作为工具提示出现。
- 尺寸：*X*和*Y*选项用于设置切片的位置，*W*和*H*选项用于设置切片的大小。
- 切片背景类型：可以选择一种背景色来填充透明区域或整个区域。有“杂边”、“黑色”和“白色”供选择，也可指定其他类型。

## 应用案例 为切片添加超链接

**源文件：源文件\第17章\17-2-4.psd　　视频：视频\第17章\为切片添加超链接.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第17章\172041.psd”，如图17-40所示。执行“视图→对齐到→切片”命令，使用“切片工具”在图像中创建一个矩形切片，如图17-41所示。

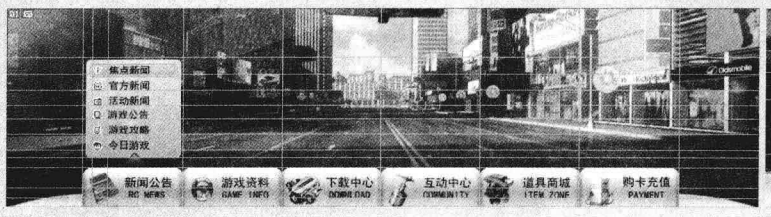



图17-40 打开图像




图17-41 创建切片

**STEP 02** 使用“切片选择工具”双击切片，弹出“切片选项”对话框，如图17-42所示。为切片命名并设置其URL链接地址，单击“确定”按钮。

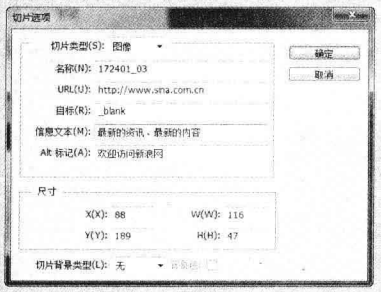



图17-42 “切片选项”对话框

**STEP 03** 使用同样的方法，分别为其他项目图片添加切片并设置链接地址，完成效果如图17-43所示。

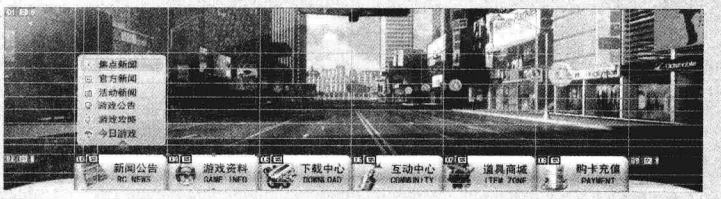



图17-43 完成效果

**STEP 04** 执行“文件→存储为Web所用格式”命令，弹出如图17-44所示对话框。单击“存储”按钮，将文件保存为“Index.html”，如图17-45所示。

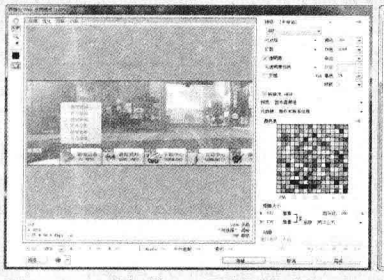


图17-44 “存储web所用格式”



图17-45 选择格式

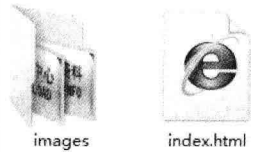



图17-46 网页文件



图17-47 浏览效果

**STEP 05** 稍等片刻，即可看到存储的网页文件，如图17-46所示。双击文件，浏览效果如图17-47所示。

# 17.3 优化Web图像

互联网行业对图像的大小要求很严格，一些效果很好，但体积过大的图片不能被使用。所以，在输出图片前，要对其进行优化处理。优化的目的是，在尽可能保持较好效果的前提下，减小文件的体积大小。

## 17.3.1 Web安全颜色

颜色是网页设计的重要信息，然而在电脑屏幕上看到的颜色却不一定都能够在其他系统的Web浏览器中以同样的效果显示。为了使Web图形的颜色能够在所有的显示器上相同显示，在制作网页时，可以使用网页安全色设计制作。

在“颜色”面板或“拾色器”对话框中调整颜色时，如果出现警告图标⚠，则表示该颜色已经超出了CMYK颜色范围，不能被正确印刷，如图17-48所示。解决此问题的方法是单击该图标，将当前颜色替换为与其最为接近的CMYK颜色，如图17-49所示。

勾选“拾色器”对话框底部的“只有Web颜色”选项，如图17-50所示。则此时选择的颜色，即为网页安全色，能够几乎被所有浏览器正确显示。

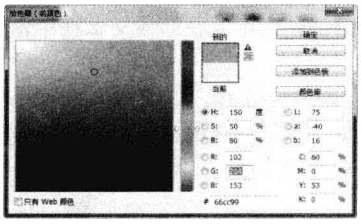


图17-48 “拾色器”对话框

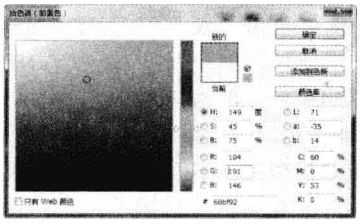


图17-49 “拾色器”对话框

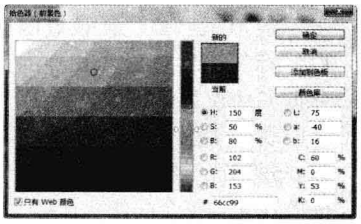


图17-50 “拾色器”对话框

在设置颜色时，也可以选择“颜色”面板菜单中的选项，以便始终在网页安全色模式下工作，“颜色”面板如图17-51所示，“拾色器”对话框如图17-52所示。

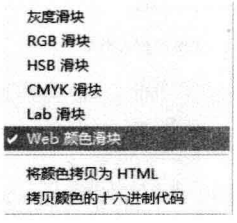
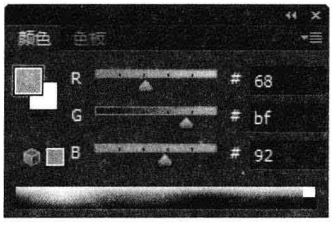



图17-51 “颜色”面板



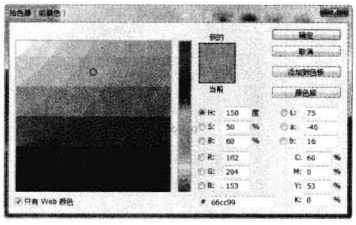



图17-52 “拾色器”对话框

## 17.3.2 优化Web图像

创建切片后，需要对图像进行优化处理，以减小文件的大小。在Web上发布图像时，较小的文件可以使Web服务器更加高效地存储和传输图像，用户则能够更快地下载图像。

执行“文件→存储为Web和设备所用格式”命令，弹出“存储为Web和设备所用格式”对话框，如图17-53所示，使用该对话框中的优化功能可以对图像进行优化和输出。




图17-53 “存储为Web和设备所用格式”对话框

- 显示选项：单击“原稿”标签，窗口中显示没有优化的图像；单击“优化”标签，窗口中只显示应用了当前优化设置的图像；单击“双联”标签，并排显示图像的两个版本，即优化前和优化后的图像，如图17-54所示。单击“四联”标签，并排显示图像的4个版本，如图17-55所示，原稿外的其他3个图像可以进行不同的优化，每个图像下面都提供了优化信息，如优化格式、文件大小、图像会计下载时间等，用户通过对比选择出最佳的优化方案。

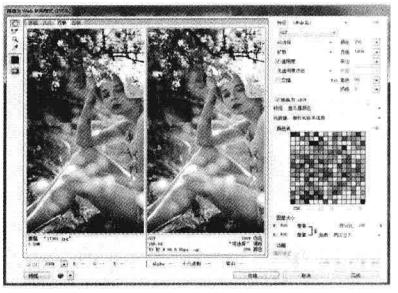


图17-54 选择双联标签的效果

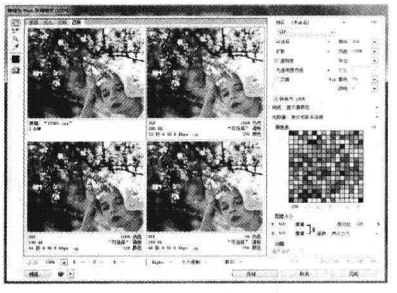


图17-55 选择四联标签的效果

- “抓手工具”按钮：使用“抓手工具”可以移动查看图像。
- “缩放工具”按钮：使用“缩放工具”单击可以放大图像的显示比例，按住【Alt】键单击则缩小显示比例，也可以在缩放文本框中输入显示百分比。
- “切片选择工具”按钮：当图像包含多个切片时，可使用该工具选择窗口中的切片，以便对其进行优化。
- “吸管工具”按钮、吸管颜色：使用“吸管工具”在图像中单击，可以拾取单击的颜色，并显示吸管颜色图标。
- “切换切片可见性”按钮：单击按钮可以显示或隐藏切片的定界框。
- “优化”弹出菜单：包含“存储设置”、“链接切片”、“编辑输出设置”等命令，如图17-56所示。

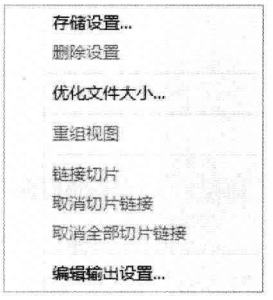



图17-56 “优化”弹出菜单

- “颜色表”弹出菜单：包含与颜色表有关的命令，可新建颜色、删除颜色以及对颜色进行排序等，如图17-57所示。



图17-57 “颜色表”弹出菜单

- 颜色表：将图像优化为GIF、PNG-8和WBMP格式时，可在“颜色表”对话框中对图像颜色进行优化设置。

- 图像大小：将图像大小调整为指定的像素尺寸或原稿大小的百分比。
- 状态栏：显示光标所在位置的图像的颜色值等信息。
- “预览”按钮：单击 预览... 按钮，可在系统默认的Web浏览器中预览优化后的图像。预览窗口中显示图像的题注，其中列出了图像的文件类型、像素尺寸、文件大小、压缩规格和其他HTML信息，如图17-58所示。如果要使用其他浏览器，可以在此菜单中选择“其他”。



图17-58 在Web浏览器中预览效果

## 应用案例 优化Web图像

**源文件：光盘\源文件\第17章\17-3-2.psd　视频：光盘\视频\第17章\优化Web图像.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第17章\173201.jpg”，如图17-59所示。使用“切片工具”创建如图17-60所示切片。



图17-59 打开素材图像



图17-60 添加切片

**STEP 02** 执行“文件→存储为Web所有格式”命令，弹出如图17-61所示对话框。使用“切片选择工具”选择一个切片，观察右侧图片格式为GIF，左下角文件大小为6.261K。

**STEP 03** 优化图片格式为JPG，观察右下角文件大小更改为5.297K，如图17-62所示。相比较GIF格式，JPG文件体积更小。




图17-61 选图优化图像格式

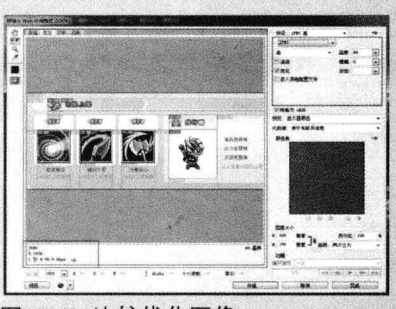


图17-62 比较优化图像

**STEP 04** 单击“双联”按钮，分别为图像选择不同的优化格式，同时比较2种图像格式，如图17-63所示。单击“四联”按钮，可以同时比较4种图像优化的结果，如图17-64所示。

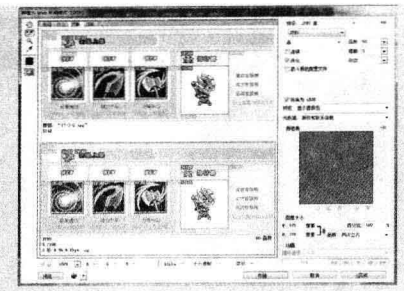


图17-63 双联比较

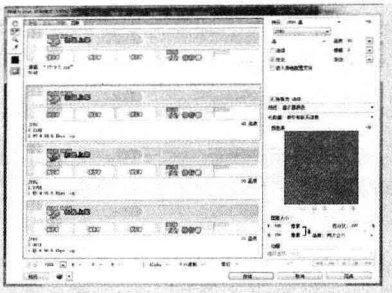


图17-64 四联比较

**STEP 05** 使用同样的方法依次优化其他切片图片，单击“存储”按钮，将图片保存为HTML文件，如图17-65所示。




图17-65 存储为HTML文件

## 17.3.3 输出Web图像

优化Web图像后，在“存储为Web和设备所用格式”对话框的“优化”菜单中选择“编辑输出设置”，如图17-66所示，弹出“输出设置”对话框，如图17-67所示。在“输出设置”对话框中可以控制如何设置HTML文件的格式、如何命名文件和切片，以及在存储优化图像时如何处理背景图像。

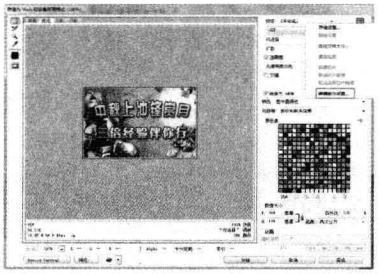


图17-66 选择“编辑输出设置”

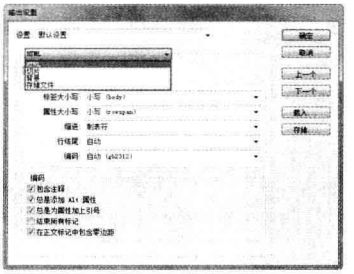


图17-67 “输出设置”对话框

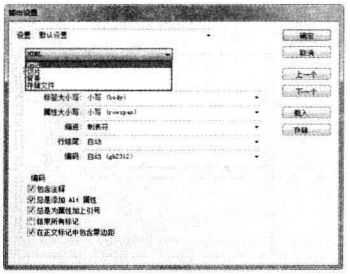


图17-68 “输出设置”对话框

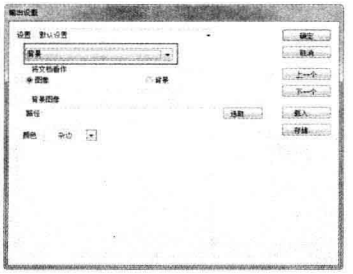


图17-69 “输出设置”对话框

如果要使用预设的输出选项，可以在“设置”选项的下拉菜单中选择一个选项。如果要自定义输出的选项，可在弹出的下拉菜单中选择“HTML”、“切片”、“背景”或“存储文件”，如图17-68所示。例如：选择“背景”选项，在“输出设置”对话框中会显示详细的设置选项，如图17-69所示。

## 17.3.4 导出到Zoomify

可以将高分辨率的图像发布到网络上，以便查看者平移和缩放该图像时可以查看更多的细节。下载基本大小的图像与下载同等大小的JPEG文件所花费的时间一样。Photoshop 会导出 JPEG和 HTML 文件，用户可以将这些文件上载到 Web 服务器。

执行“文件→导出→导出到Zoomify”命令，弹出“Zoomify导出”对话框，如图17-70所示。设置完成后，单击“确定”按钮，可以完成导出，效果如图17-71所示。

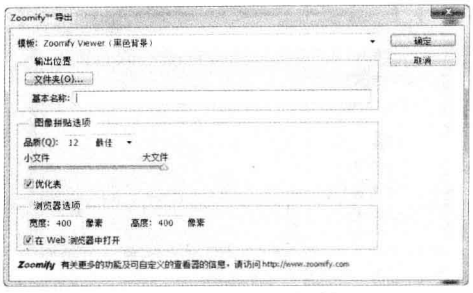



图17-70 “Zoomify导出”对话框



图17-71 导出效果

- 模板：设置在浏览器中查看图像的背景和导航。
- 输出位置：指定文件的位置和名称。
- 图像拼贴选项：指定图像的品质。
- 浏览器选项：设置基本图像在查看者的浏览器中的像素宽度和高度。
- 在Web浏览器中打开：将 HTML 文件和图像文件上载到 Web 服务器。

## 17.4 创建动画

动画是在一段时间内显示一系列图像或帧，当每一帧较前一帧都有轻微的变化时，连续、快速地显示这些帧就会产生运动或其他变化的视频效果。Photoshop CS6将旧版本中的“帧模式”动画面板和“视频时间轴”动画面板合并为“时间轴”面板。本节将向读者介绍如何在Photoshop中创建动画。

### 17.4.1 帧模式“时间轴”面板

在Photoshop CS6中制作动画，主要是通过“时间轴”面板制作动画效果的。执行“窗口→时间轴”命令，打开“时间轴”面板，在其下拉列表中选择“创建帧动画”选项 创建帧动画，如图17-72所示。“时间轴”面板会显示动画中帧的缩览图，使用面板底部的工具可浏览各个帧、设置循环选项、添加和删除帧以及预览动画。

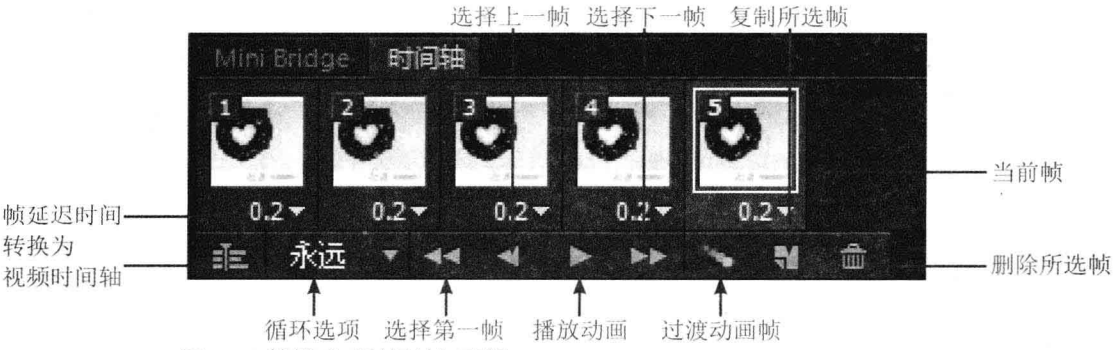



图17-72 帧模式“时间轴”面板

- 当前帧：当前选择的帧。
- 帧延迟时间：设置帧在播放过程中的持续时间。
- 循环选项：设置动画在作为动画GIF文件导出时的播放次数。默认可以选择一次、三次和永远，用户也可以自定义。
- 选择第一帧：单击该按钮，可自动选择序

列中的第一个帧作为当前帧。

- 选择上一帧：单击该按钮，可选择当前帧的前一帧。
- 播放动画：单击该按钮，可在窗口中播放动画，再次单击则停止播放。
- 选择下一帧：单击该按钮，可选择当前帧的下一帧。
- 过渡动画帧：如果要在两个现有帧之间添加一系列帧，并让新帧之间的图层属性均匀变化，可单击该按钮，弹出“过渡”对话框，如图17-73所示，设置“要添加的帧数”为“1”，单击“确定”按钮，在“时间轴”面板中添加一帧，如图17-74所示。

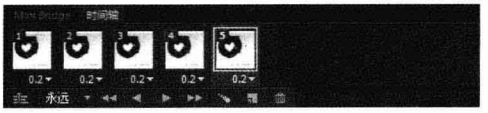


图17-74 “时间轴”面板

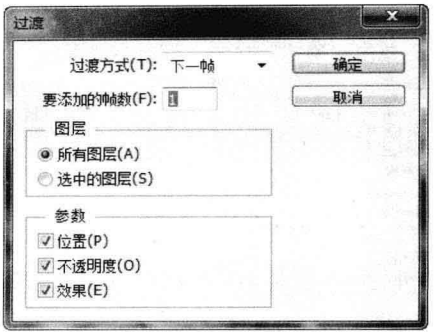



图17-73 “过渡”对话框

- 复制所选帧：单击该按钮，可向面板中添加帧。
- 删除所选帧：选择要删除的帧后，单击该按钮，即可删除选择的帧。
- 转换为视频时间轴：单击此按钮即可转换为视频“时间轴”面板。

## 应用案例 使用“帧动画”面板制作下雪场景

**源文件：光盘\源文件\第17章\17-4-1.psd**
**视　频：光盘\视　频\第17章\使用帧动画面板制作下雪场景.swf**

**STEP 01** 执行“文件→脚本→将文件载入堆栈”命令，单击“浏览”按钮，选择素材图像，如图17-75所示。

**STEP 02** 打开“时间轴”面板，选择“创建帧动画”选项，时间轴效果如图17-76所示。单击“帧延迟时间”，在弹出的菜单中选择“0.2”，设置“帧延迟时间”为0.2秒，如图17-77所示。

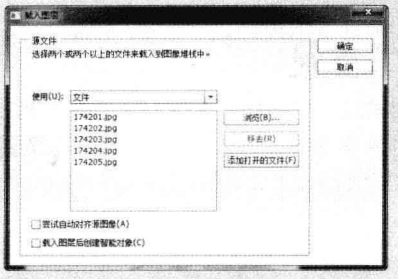
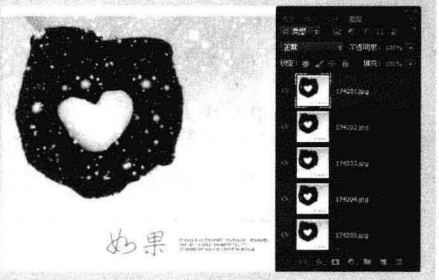



图17-75 载入堆栈图像



载入效果




图17-76 “时间轴”面板




图17-77 选择帧延迟时间

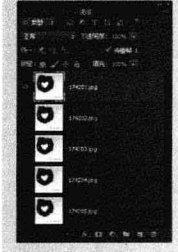


图17-78 “图层”面板

**STEP 03** 单击关闭其他图层前面的“眼睛”图标，将除“174201”图层外的其他图层隐藏，如图17-78所示。单击“复制所选帧”按钮，复制第1帧，如图17-79所示。




图17-79 复制所选帧

**STEP 04** 将图层“1740201”隐藏，显示“1740202”图层，如图17-80所示。使用同样的方法复制帧并隐藏/显示图层，时间轴效果如图17-81所示。



图17-80 显示/隐藏图层

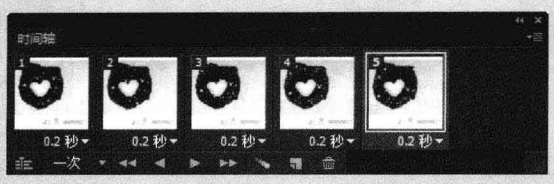





图17-81 完成时间轴效果

**STEP 05** 完成动画的制作，执行“文件→存储为Web和设备所用格式”命令，弹出“存储为Web所用格式”对话框，选择优化格式“GIF”，如图17-82所示。单击“播放动画”按钮，测试动画效果。



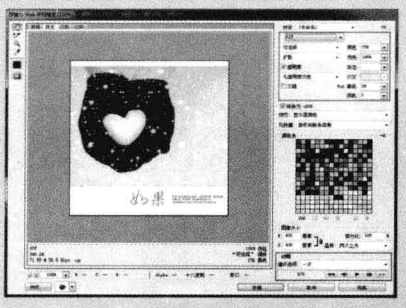



图17-82 存储GIF图像

**STEP 06** 单击“存储”按钮，弹出“将优化结果存储为”对话框，设置如图17-83所示。单击“保存”按钮，弹出提示框，单击“确定”按钮，将动画保存为“光盘\源文件\第17章\17-4-2.gif”。动画效果如图17-84所示。




图17-83 保存动画文件

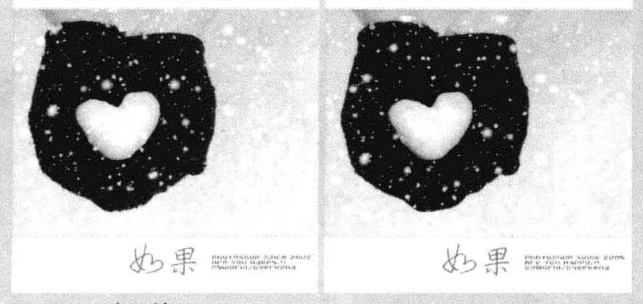


图17-84 动画效果

*Tips*

设置帧延迟的目的是让动画更流畅的播放，如果不设置帧延迟，播放动画时的播放速度比较快，就看不清动画的效果了。

## 17.4.2 过渡动画和反向帧

除了制作简单的逐帧动画外，使用Photoshop还可以制作类似Flash动画中的补间动画，可以实现对象位置、大小、颜色以及透明度的动画效果。

**应用案例**

**制作文字淡入淡出动画**

**源文件：光盘\源文件\第17章\17-4-2.psd**

**视　频：光盘\视　频\第17章\制作文字淡入淡出动画.swf**

**STEP 01** 执行“文件→新建”命令，弹出“新建”对话框，在“预设”下拉菜单中选择“Web”，大小选择“中等矩形，300×150”，如图17-85所示。

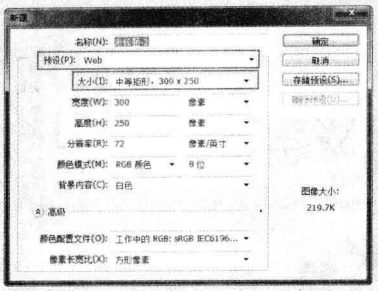



图17-85 新建预设文档

**STEP 02** 使用“渐变工具”，创建如图17-86所示径向渐变效果。

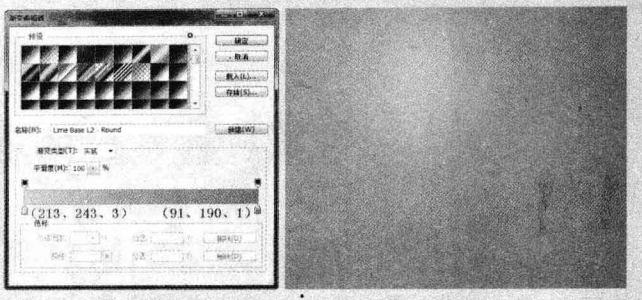



图17-86 填充渐变

**STEP 03** 设置“字符”面板的各项参数，如图17-87所示。使用“横排文字工具”在画布中输入如图17-88所示文字。选中文字，并设置不同的大小，效果如图17-89所示。

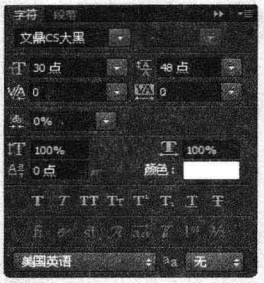



图17-87 “字符”面板




图17-88 输入文字




图17-89 调整文字大小

**STEP 04** 单击“时间轴”面板上的“创建帧动画”按钮，创建帧动画，如图17-90所示。单击“复制所选帧”按钮，复制一个帧，如图17-91所示。




图17-90 创建帧动画




图17-91 复制所选帧




图17-92 隐藏图层

**STEP 05** 选择第1帧，将“图层”面板中的文字图层隐藏，如图17-92所示。选择第2帧，将“图层”面板中的文字图层显示，效果如图17-93所示。




图17-93 显示图层

**STEP 06** 按下【Shift】键将2帧选中，单击“过渡动画帧”按钮，弹出如图17-94所示对话框。设置添加“30”帧，单击“确定”按钮，如图17-95所示。

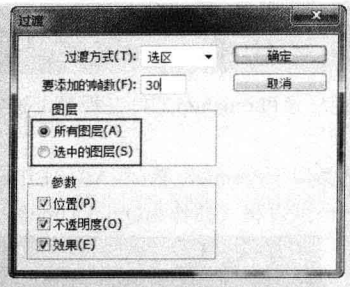



图17-94 设置过渡参数




图17-95 添加30帧

**STEP 07** 按【Shift】键选择全部32帧，单击“复制所选帧”按钮，时间轴效果如图17-96所示。执行面板菜单中的“反向帧”命令，如图17-97所示。




图17-96 时间轴效果

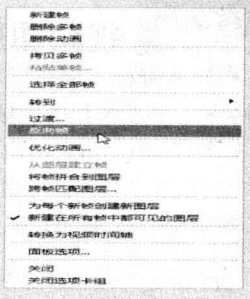



图17-97 反向帧

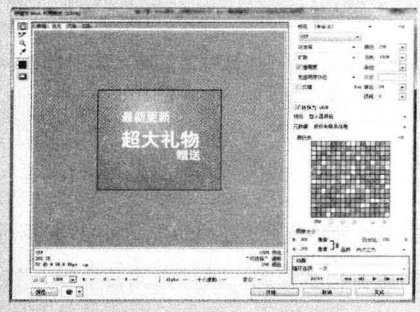



图17-98 存储web所有格式

**STEP 08** 返回第1帧，单击“播放”按钮，观察文字的淡入淡出效果。执行“文件→存储为Web所用格式”，弹出如图17-98所示对话框。设置“循环选项”为“永远”，单击“播放”按钮，测试动画，如图17-99所示。

**STEP 09** 单击“存储”按钮，将动画保存为“17-4-21.gif”。

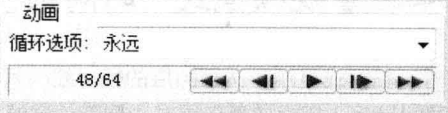



图17-99 设置循环

## 17.4.3 更改动画中图层属性

在制作“帧动画”时，“图层”面板上会增加几个跟帧动画有关的按钮，分别是“统一”按钮和“传播帧1”选项，如图17-100所示。




图17-100 动画图层

- 统一按钮：包括“统一图层位置”、“统一图层可见性”和“统一图层样式”3个按钮。它们的功能是决定如何将对现用动画帧中的属性所做的更改应用于同一图层中的其他帧。当选择某个统一按钮时，将在现用图层的所有帧中更改该属性；当取消选择该按钮时，更改将仅应用于现用帧。
- 传播帧 1：决定是否将对第一帧中的属性所做的更改应用于同一图层中的其他帧。选择该选项后，用户可以更改第一帧中的属性，正在使用图层中的所有后续帧都会发生与第一帧相关的更改（并保留已创建的动画）。

# 17.5 视频功能

Photoshop CS6可以编辑视频的各个帧和图像序列文件，包括使用任意Photoshop工具在视频上进行编辑和绘制，应用滤镜、蒙版、变换、图层样式和混合模式。

进行编辑之后，可以将文档存储为PSD文件（该文件可以在其他类似于Premiere Pro和After Effects等Adobe应用程序中播放，或在其他应用程序中作为静态文件访问），也可以将文档作为QuickTime影片或图像序列进行渲染。

## 17.5.1 视频图层

在Photoshop CS6中打开视频文件或图像序列时，会自动创建视频图层组，该图层组的视频图层带有胶片状图标，帧包含在视频图层中，如图17-101所示。用户可以使用“画笔工具”和“图章工具”在视频文件的各个帧上进行绘制和仿制，也可以创建选区或应用蒙版以限定对帧的特定区域进行编辑。




图17-101 “图层”面板

此外，还可以像编辑常规图层一样调整混合模式、不透明度、位置和图层样式。也可以将颜色和色调调整应用于视频图层。视频图层参考的是原始文件，因此对视频图层进行的编辑不会改变原始视频或图像序列文件。

*Tips* 为什么在 Photoshop 中不能打开视频？

如果想在 Photoshop 中打开视频并播放，需要在计算机系统中安装 Quicktime 软件，并且软件的版本需要在 7.1 以上，否则将不能打开或导入视频。

## 17.5.2 视频模式“时间轴”面板

在Photoshop CS6中不仅可以制作帧动画，还可以利用“时间轴”面板制作复杂的视频动画，如图17-102所示。

时间轴模式显示了文档图层的帧持续时间和动画属性。使用面板底部的工具可浏览各个帧，放大或缩小时间显示、切换洋葱皮模式、删除关键帧和预览视频。可以使用时间轴上自身的控件调整图层的帧持续时间、设置图层属性的关键帧并将视频某一部分指定为工作区域。

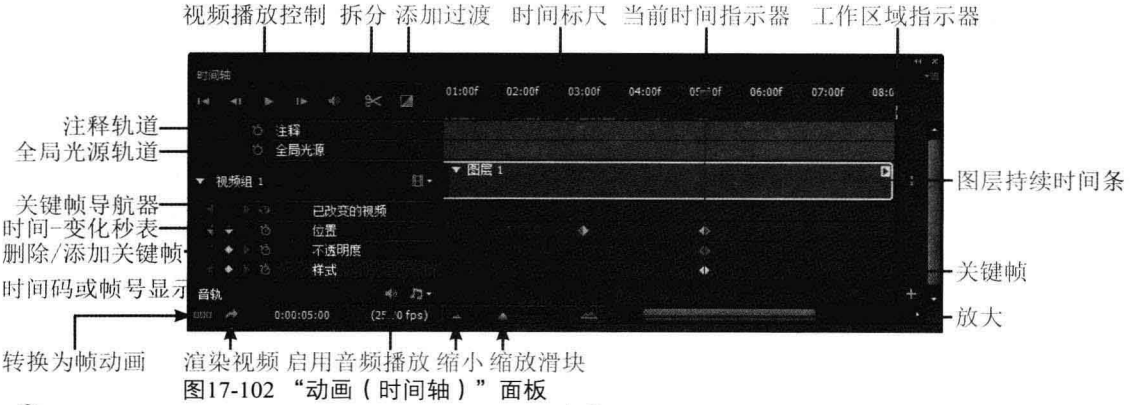



图17-102 “动画（时间轴）”面板

- 注释轨道：从“面板”菜单中选择“显示→注释轨道”命令，可以在当前时间显示注释轨道。单击“注释轨道”前面的“启用注释”按钮，即可在弹出的对话框中输入注释内容，如图17-103所示。
- 时间码或帧号显示：显示当前帧的时间码或帧号，该数值取决于面板选项。在此处双击，可以弹出“设置当前时间”对话框，如图17-104所示。

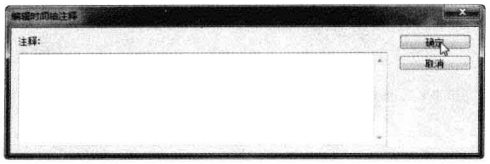



图17-103 “编辑时间轴注释”对话框

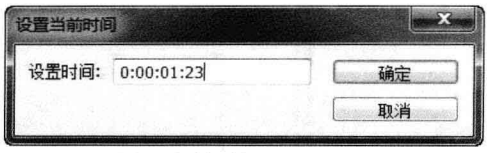



图17-104 设置当前时间

- 全局光源轨道：显示在其中设置和更改图层的效果，如投影、内阴影以及斜面和浮雕的主光照角度的关键帧。从“面板”菜单中选择“显示→全局光源跟踪”命令，即可在时间轴中显示光源轨道。
- 关键帧导航器：轨道标签左侧的箭头按钮用于将当前时间指示器从当前位置移动到上一个或下一个关键帧。单击中间的按钮可添加或删除当前时间的关键帧。
- 图层持续时间条：指定图层在视频或动画中的时间位置。要将图层移动到其他时间位置，可拖动该条；要调整图层的持续时间，可拖动该条的任一端。
- 时间标尺：根据文档的持续时间和帧速率，水平测量持续时间或帧计数。从“面板”菜单中选择“设置时间轴帧速率”选项可更改帧速率，如图17-105所示。从“面板”菜单中选择“面板选项”命令，可以设置时间标尺的显示方法，可以设置“帧号”和“时间码”两种显示方式。

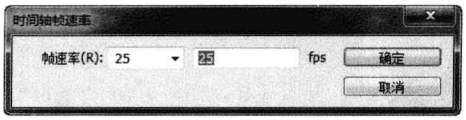



图17-105 设置时间轴帧速率

- 时间-变化秒表：启用或停用图层属性的关键帧设置。选择此选项可插入关键帧并启用图层属性的关键帧设置，取消选择可移去所有关键帧并停用图层属性的关键帧设置。
- 工作区域指示器：拖动位于顶部轨道任一端的蓝色标签，可标记要预览或导出的动画或视频的特定部分。
- 转换为帧动画：单击该按钮，可以切换为帧模式“时间轴”面板。
- 启用音频播放：单击该按钮可以实现视频中音频的播放或静音。
- 当前时间指示器：指示当前动画时间点。通过拖动滑块可以调整指示器的位置。
- 添加/删除关键帧：单击该按钮，即可在时间轴上添加一个关键帧，再次单击则会删除该关键帧。
- 关键帧：用来控制当前时间下的视频动画效果，如大小、位置、透明度等。
- 缩小/放大：单击该按钮，可以实现对“时间轴”面板的缩小和放大，以方便准确控制。
- 视频控制播放：此处提供了控制视频播放的操作按钮。
- 拆分：单击该按钮，将视频或图像序列从播放点处拆分为2段，并放置到不同的图层中。
- 添加过渡：单击该按钮可以选择为视频添加过渡效果，并且可以设置过渡持续的时间，Photoshop CS6中提供了5种过渡效果。

*Tips*

“时间轴”面板中显示文档中的每个图层，即除背景图层之外，只要在“图层”面板中添加、删除、重命名、分组、复制图层或为图层分配颜色，就会在“时间轴”面板中更新。

# 17.6 创建视频图层

在Photoshop CS6中用户可以自己创建视频图层，还可以将视频文件打开，Photoshop CS6会自动创建视频图层，通过在“时间轴”面板中设置不同的视频图层样式选项，可以制作出效果丰富的漂亮动画。

## 17.6.1 创建视频图层

在Photoshop CS6中创建视频图层可分为以下几种方法，下面分别向读者讲解创建视频图层的方法。

**应用案例** **新建空白视频图层**

源文件：源文件\第17章\17-6-1.psd　　视频：视频\第17章\新建空白视频图层.swf

STEP 01 执行“文件→新建”命令，弹出“新建”对话框，在“预设”下拉菜单中选择“胶片和视频”选项，如图17-106所示，然后在“大小”下拉菜单中选择一个选项，如图17-107所示。单击“确定”按钮，即可创建一个空白的视频图像文件。




图17-106 选项胶片和视频选项

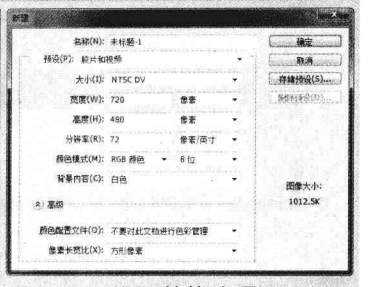



图17-107 设置其他选项

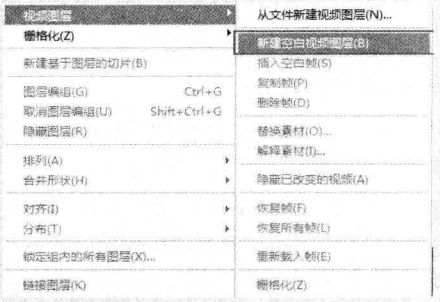



图17-108 执行命令

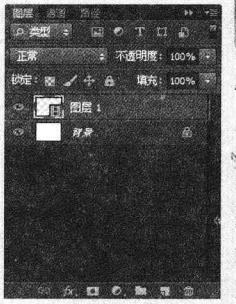



图17-109 新建空白视频图层

STEP 02 执行“图层→视频图层→新建空白视频图层”命令，如图17-108所示，即可新建一个空白的视频图层，“图层”面板如图17-109所示。

*Tips*

在Photoshop CS6中，可以打开多种QuickTime视频格式的文件，包括：MPEG-1、MPEG-4、MOV和AVI。如果电脑上安装了Adobe Flash 8，则可支持QuickTime的FLV格式；如果安装了MPEG-2编码器，则可支持MPEG-2格式。

## 17.6.2 将视频帧导入图层

在Photoshop CS6中提供了将视频帧导入图层功能，利用该功能可以将指定的视频文件以帧的形式导入到“图层”面板中并自动进行分层处理。

**应用案例** **将视频帧导入图层**

源文件：源文件\第17章\17-6-2.psd　　视频：视频\第17章\将视频帧导入图层.swf

STEP 01 新建Photoshop文档，执行“文件→导入→视频帧到图层”命令，弹出“载入”对话框，载入视频“光盘\素材\第17章\176201.mov”，如图17-110所示。单击“载入”按钮，弹出“将视频导入图层”对话框，如图17-111所示。



图17-110 载入视频

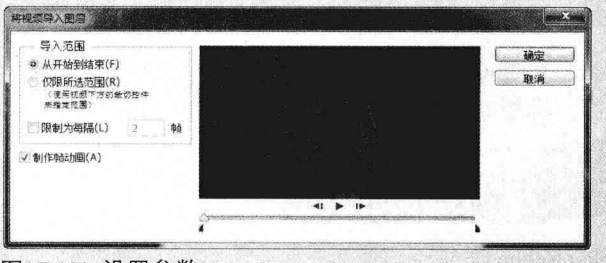



图17-111 设置参数

STEP 02 选择“从开始到结束”选项，将会将视频完全导入；选择“仅限所选范围”选项，可以只导入视频的片段。可以通过使用下面的裁切控件控制导入范围，如图17-112所示。

STEP 03 勾选“制作帧动画”选项，导入视频后会生成帧动画时间轴，如图17-113所示。取消该选项，则将视频文件各帧导入到单独的图层上，但在“时间轴”面板上只有1帧。

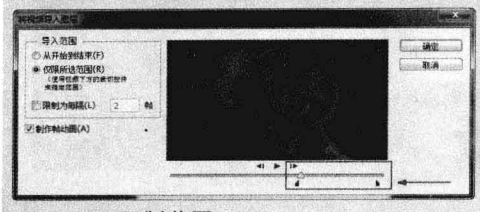



图17-112 限制范围

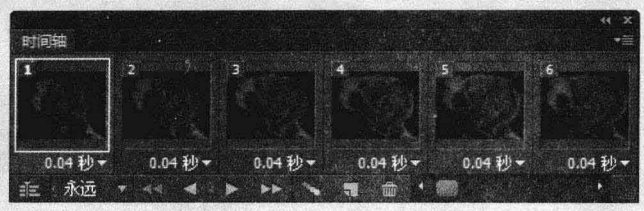



图17-113 时间轴效果

STEP 04 单击“时间轴”面板“视频组”层尾部的+按钮，在弹出的对话框中选择要导入的视频，单击“打开”按钮，可以快速打开视频文件。

应用案例

## 17.6.3 设置视频图层制作片头

**源文件：源文件\第17章\17-6-3.psd　视频：视频\第17章\设置视频图层制作片头.swf**

通过前面的学习，已经向读者讲解了“时间轴”面板的功能，并且通过简单案例介绍了创建视频图层的方法。本节将通过一个简单的实例向读者讲解如何利用视频图层的不透明度制作动画。

STEP 01 打开视频“光盘\素材\第17章\ 176301.mov”，如图17-114所示。在“图层”面板中会自动创建视频图层，如图17-115所示。



图17-114 打开视频




图17-115 “图层”面板

STEP 02 打开素材图像“光盘\素材\第17章\ 176302.jpg”，如图17-116所示。使用“移动工具”将该图像拖入到“176301.mov”文件中，图层效果如图17-117所示。



图17-116 图像效果




图17-117 拖入素材

STEP 03 修改图像图层的“图层混合模式”为“滤色”，效果如图17-118所示。选择“图层1”，打开“时间轴”面板，拖动调整图像图层的持续时间，与视频时间保持一致，如图17-119所示。



图17-118 设置混合模式

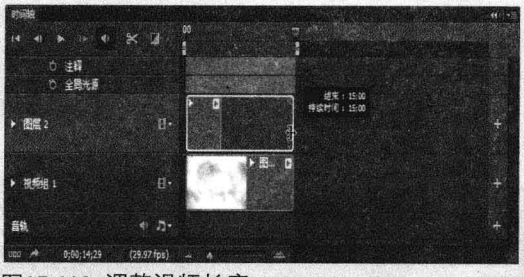



图17-119 调整视频长度

**STEP 04** 选择“视频组1”，拖动播放头到时间轴的第3秒位置，如图17-120所示，在属性面板上设置该图层“不透明度”为80%，效果如图17-121所示位置。




图17-120 移动播放头

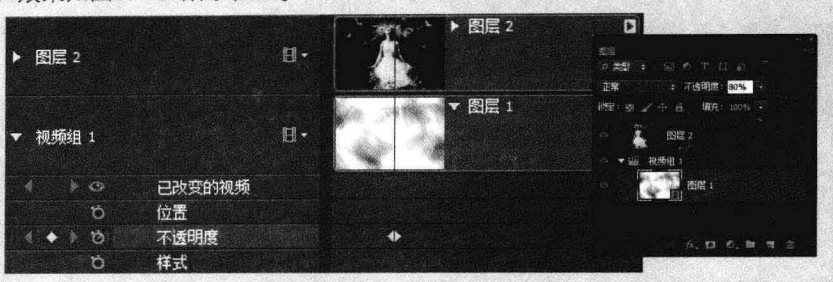



图17-121 设置不透明度

**STEP 05** 继续移动播放头，并逐步降低“视频组1”的不透明度，时间轴效果如图17-122所示。制作完成后，单击“转到第一帧”按钮，单击“播放”按钮，播放效果如图17-123所示。



图17-122 设置“不透明度”

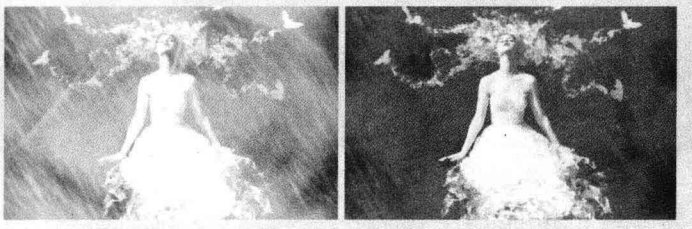


图17-123 播放效果

*Tips*

动画制作完成后，需要观看动画效果。单击“播放”按钮或按空格键可以播放视频观看动画。

## 17.6.4 导入图像序列

在对视频进行编辑时，为了保证视频的质量，常常会使用质量较高的图像序列。在Photoshop中可以通过导入序列图像文件生成视频图层。将需要导入的图片序列放在同一个文件夹内，并且图像名称按照字母或数字顺序命名文件，如 filename001、filename002、filename003 等。

**应用案例**

**导入图像序列制作光影效果**

**源文件：光盘\源文件\第17章\17-6-4.psd**

**视　频：光盘\视　频\第17章\导入图像序列制作光影效果.swf**

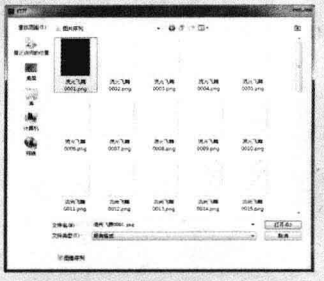


图17-124 打开图片序列

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，选择“光盘\素材\第17章\图片序列\流光飞舞0001.png”文件，勾选对话框底部的“图片序列”选项，如图17-124所示。单击“打开”按钮，在弹出的“帧速率”对话框中设置帧速率为25fps，如图17-125所示。

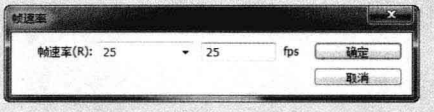



图17-125 设置帧速率

**STEP 02** 单击“确定”按钮。执行“视图→像素长宽比校正”命令，如图17-126所示。取消校正，时间轴效果如图17-127所示。

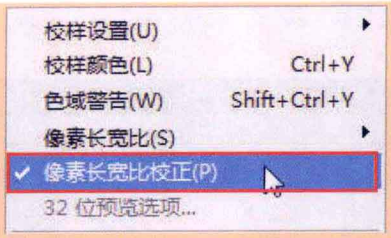



图17-126 校正像素长宽比




图17-127 时间轴效果

STEP 03 单击“播放”按钮，观察效果，如图17-128所示。调整“视频组1”图层边缘，调整视频播放时间，效果如图17-129所示。

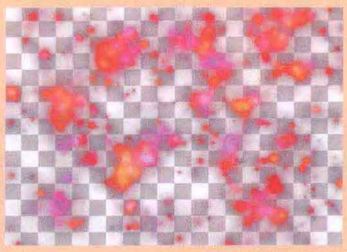


图17-128 播放效果

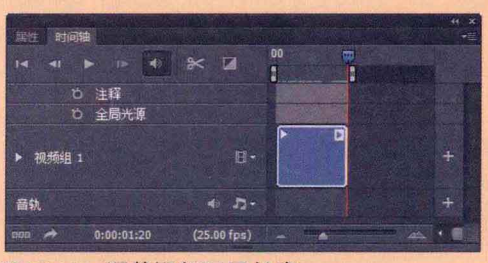



图17-129 调整视频图层长度

## 17.6.5 置入视频和图像序列

如果想要对导入的视频或图像序列进行变换操作，可以使用“置入”命令。一旦置入，视频帧就包含在智能对象中。当视频包含在智能对象中时，可以使用“时间轴”面板浏览各个帧，也可以应用智能滤镜。

不能在智能对象中包含的视频帧上直接绘制或仿制。不过，可以在智能对象的上方添加空白视频图层，并在空白帧上绘制。也可以使用“仿制工具”并结合“对所有图层取样”选项在空白帧上绘制。这可让您使用智能对象中的视频作为仿制源。

**应用案例**

**置入图像序列制作悲哀天使**

**源文件：光盘\源文件\第17章\17-6-5.psd**

**视　频：光盘\视　频\第17章\置入图像序列制作悲哀天使.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第17章\176501.jpg”，如图17-130所示。执行“文件→置入”命令，选择“光盘\素材\第17章\图片序列\流光飞舞0001.png”文件，勾选对话框底部的“图片序列”选项，单击“打开”按钮，效果如图17-131所示。



图17-130 打开素材

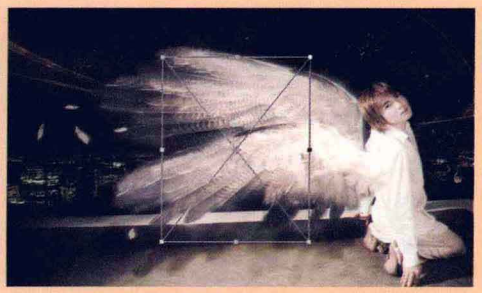


图17-131 置入图像序列

STEP 02 拖动控制点调整视频大小，如图17-132所示，单击“提交变换”按钮。单击“时间轴”面板上的“创建视频时间轴”按钮，效果如图17-133所示。

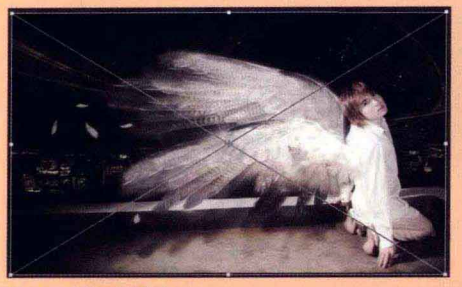


图17-132 调整大小




图17-133 调整时间轴长度

STEP 03 拖动视频图层，调整其视频长度，效果如图17-134所示。单击“播放”按钮，效果如图17-135所示。




图17-134 调整视频长度



图17-135 播放效果

# 17.7 编辑视频图层

创建视频图层后，Photoshop提供了很多方法可以对视频图层或图层中的视频进行各种编辑操作，如为视频图层添加样式、为视频添加过渡效果等。

应用案例

## 添加样式增强视频光效

**源文件：光盘\源文件\第17章\17-7-1.psd**
**视　频：光盘\视　频\第17章\添加样式增强视频光效.swf**

通过为视频图层添加样式可以制作出不同的动画效果，利用这种制作方法既增强了动画的视觉效果，又减少了工作量。

STEP 01 打开视频“光盘\素材\第17章\176401.mov”，如图17-136所示。“图层”面板如图17-137所示。



图17-136 视频效果




图17-137 “图层”面板

STEP 02 打开素材图像“光盘\素材\第17章\176101.jpg”，将该素材图像拖入刚刚打开的视频文件中，自动生成“图层2”，调整“图层2”至“图层1”下方，效果如图17-138所示，“图层”面板如图17-139所示。



图17-138 画布效果



图17-139 “图层”面板

STEP 03 拖动调整时间轴面板上的滑块使图片和视频图层的长度一致，如图17-140所示。选择视频图层，移动播放头到第1秒位置，在“样式”层单击添加关键帧，并在属性面板中为其添加“内发光”样式，如图17-141所示。



图17-140 调整视频

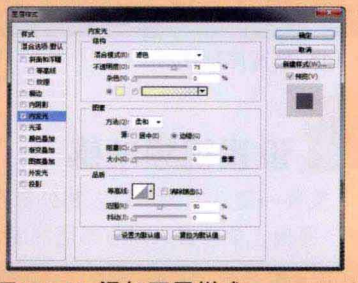


图17-141 添加图层样式

STEP 04 移动播放头到第3秒，为视频图层添加“外发光”图层样式，效果如图17-142所示。

STEP 05 单击“播放”按钮，视频播放效果如图17-143所示。





图17-142 添加“外发光”样式





图17-143 完成效果

*Tips*

添加关键帧以后，如果要想调整关键帧的位置，单击拖动即可调整。

## 17.7.1 视频持续时间和速度

将视频导入到时间轴后，单击视频图层尾部的图标，如图17-144所示。弹出“视频”面板，如图17-145所示。可以设置视频持续时间和播放速度，实现对视频播放部分截取和加减速效果。




图17-144 单击尾部图标




图17-145 “视频”面板

## 17.7.2 设置视频动感

执行“文件→置入”命令可以将外部视频或图像序列置入到“时间轴”面板中，如图17-146所示。在“时间轴”面板上单击置入对象图层的尾部图标，弹出“动感”面板，如图17-147所示。

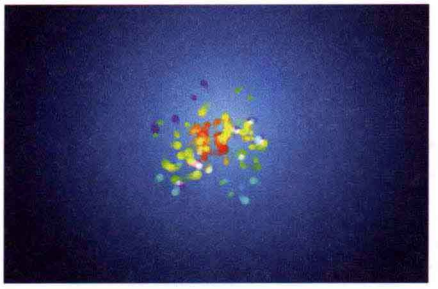


图17-146 置入图像序列

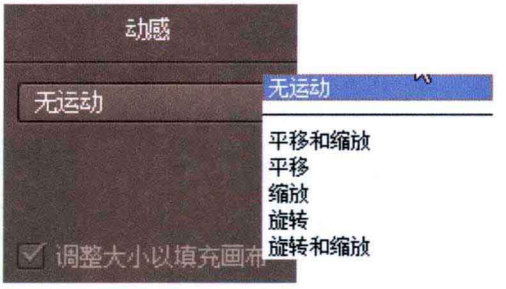



图17-147 “动感”面板

平移和缩放：选择该选项将对视频图层设置平移的方向和放大/缩小效果，效果如图17-148所示。

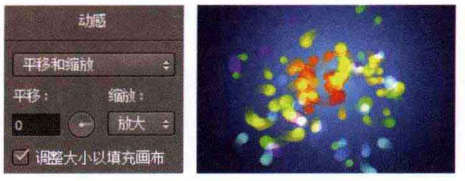



图17-148 平移和缩放视频

平移：选择该选项可以设置视频平移的方向，平移效果如图17-149所示。

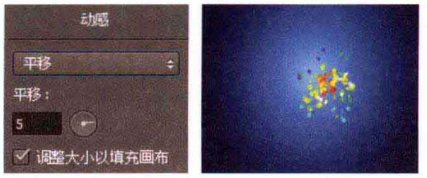



图17-149 平移视频

缩放：选择该选项可以设置视频放大或缩小的效果，放大效果如图17-150所示。

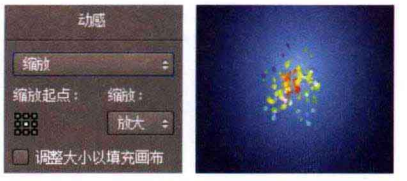



图17-150 缩放视频

旋转：选择该选项可以设置视频顺时针或逆时针旋转，顺时针旋转效果如图17-151所示。

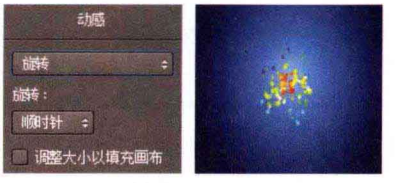



图17-151 旋转视频

- 旋转和缩放：选择该选项可以对视频实现旋转和缩放效果，效果如图17-152所示。




图17-152 旋转和缩放视频

- 调整大小以填充画布：勾选该选项将自动调整视频的大小与画布一致，如图17-153所示。

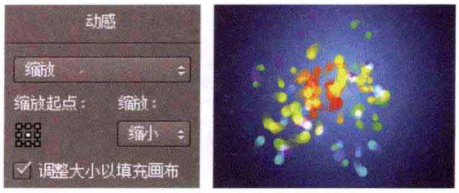



图17-153 调整大小以填充画布

## 17.7.3 使用和编辑洋葱皮

在“视频时间轴”面板中可以选择使用洋葱皮辅助定位。在面板菜单中选择“启用洋葱皮”选项，如图17-154所示。

洋葱皮模式将显示在当前帧以及周围帧上绘制的内容中。这些附加帧将以用户指定的不透明度显示，以便与当前帧区分开。洋葱皮模式对于绘制逐帧动画很有用，因为此模式可为用户提供描边位置和其他编辑操作的参考点。

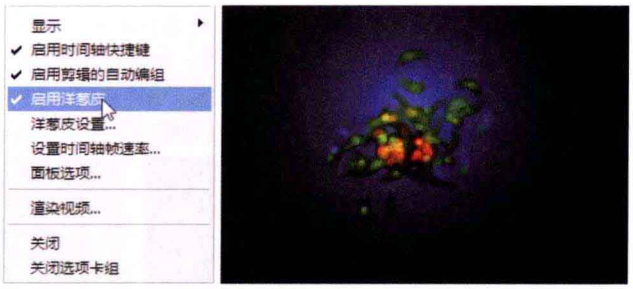



图17-154 启用洋葱皮

在面板菜单中选择“洋葱皮设置”选项，弹出“洋葱皮选项”对话框，如图17-155所示。设置各项参数可以获得适合自己的洋葱皮效果。

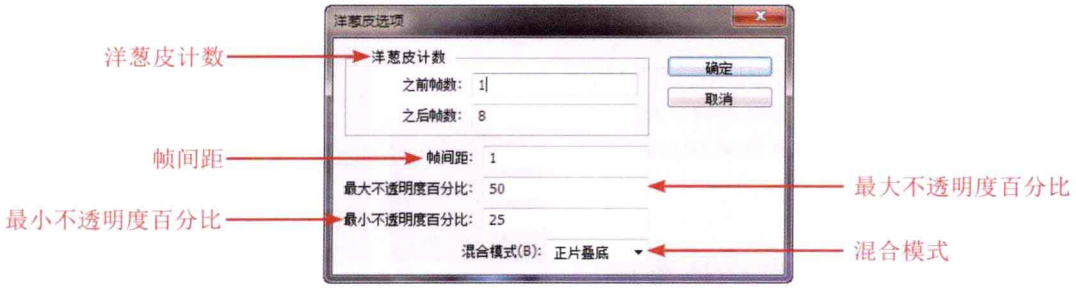



图17-155 “洋葱皮选项”对话框

- 洋葱皮计数：指定前后显示的帧的数目。在文本框中分别输入“之前帧数”（前面的帧）和“之后帧数”（后面的帧）的值。
- 帧间距：指定显示的帧之间的帧数。例如：值为1时将显示连续的帧，值为2时将显示相距两个帧的描边。
- 最大不透明度百分比：设置当前时间最前面和最后面的帧的不透明度百分比。
- 最小不透明度百分比：设置在洋葱皮帧的前一组和后一组中最后帧的不透明度百分比。
- 混合模式：设置帧叠加区域的外观。

## 17.7.4 拆分视频

Photoshop CS6中针对视频和图像序列提供了拆分工具。使用这个工具可以轻松将一段视频或图像序列拆分成多段，并自动放置在不同的图层中，以供编辑使用，如图17-156所示。



图17-156 拆分视频

## 17.7.5 添加转场效果

一般的视频编辑软件都提供了丰富的过渡效果，即当一段视频结束开始下一段视频时的效果。添加过渡效果可以使视频效果更加自然、丰富，同时也为剪辑视频提供了更多的变化手法。

在“时间轴”面板上，单击“选择过渡效果”按钮，可以看到Photoshop CS6中新增了5种过渡效果，如图17-157所示。直接按下鼠标左键将效果拖动到视频图层上，松开鼠标即可完成过渡的添加，如图17-158所示。



图17-157 选择过渡

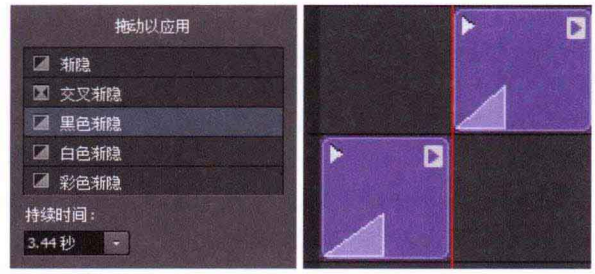



图17-158 添加过渡

通过拖动可以调整过渡的时间，如图17-159所示。也可以在过渡效果上单击鼠标右键，在弹出的“过渡效果”对话框中修改过渡效果和过渡持续时间，如图17-160所示。

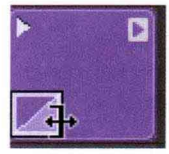


图17-159 调整过渡时间




图17-160 “过渡效果”对话

## 17.7.6 在视频图层中恢复帧

如果要放弃对帧视频图层和空白视频图层所做的编辑，可以在“时间轴”面板中选择视频图层，然后将当前时间指示器移动到特定的视频帧上，再执行“图层→视频图层→恢复帧”命令，即可恢复特定的帧。

如果要恢复视频图层或空白视频图层中的所有帧，可执行“图层→视频图层→恢复所有帧”命令。

## 17.7.7 在视频图层中重新载入素材

如果在不同的应用程序中修改视频图层的源文件，当用户打开包含引用更改的源文件的视频图层文档时，Photoshop通常会重新载入并更新素材。如果已打开文档并且已修改源文件，可以执行“图层→视频图层→重新载入帧”命令在“时间轴”面板中重新载入和更新当前帧。

使用“时间轴”面板中的“上一帧/下一帧”或“播放”按钮浏览视频图层时，也应重新载入并更新素材。

## 17.7.8 在视频图层中替换素材

Photoshop CS6会保持源视频文件和视频图层之间的链接，即使在Photoshop外部修改或移动视频素材也是如此。

如果由于某些原因导致视频图层和引用的源文件之间的链接损坏（如移动、重命名或删除视频源文件），再次打开文件时，会弹出提示框，如图17-161所示。单击“选择”按钮，可以实现对视频的重新链接和替换，完成效果如图17-162所示。




图17-161 链接丢失提示框




图17-162 重新链接

可以在“时间轴”面板中选择需要替换的视频图层，然后执行“图层→视频图层→替换素材”命令，在打开的“替换素材”对话框中选择视频或图像序列文件，单击“打开”按钮即可完成视频的替换。

*Tips*

“替换素材”命令还可以将视频图层中的视频或图像序列帧替换为不同的视频或图像序列源中的帧。

## 17.7.9 像素长度比校正

计算机显示器上的图像是由方形像素组成的，而视频编码设备则由非方形像素组成的。这就导致在两者之间交换的图像是由非方形像素组成的，这就导致在两者之间交换图像时会由于像素的不一致而造成图像的扭曲，如图17-163所示。

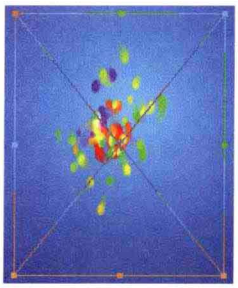


图17-163 视频扭曲

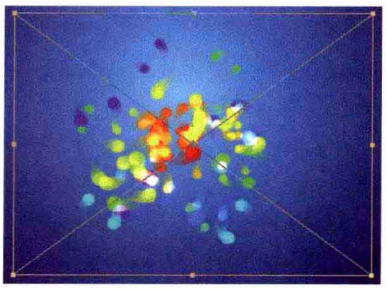


图17-164 视频校正

执行“视图→像素长宽比校正”命令可以校正图像，如图17-164所示。通过校正就可以在显示器的屏幕上准确地查看DVD和D1视频格式的文件，这一点是借鉴了Premier等视频软件中的查看文件功能。

在打开文档的状态下，可以在“视图→像素长度比”下拉菜单中选择与将用于Photoshop文件的视频格式兼容像素长宽比，然后执行“视图→像素长宽比校正”命令进行校正。

## 17.7.10 解释素材

在“时间轴”面板或“图层”面板中选择视频图层，执行“图层→视频图层→解释素材”命令，弹出“解释素材”对话框，如图17-165所示。在对话框中可以指定Photoshop CS6 Extended如何解释已打开或导入视频的Alpha通道和帧速率。

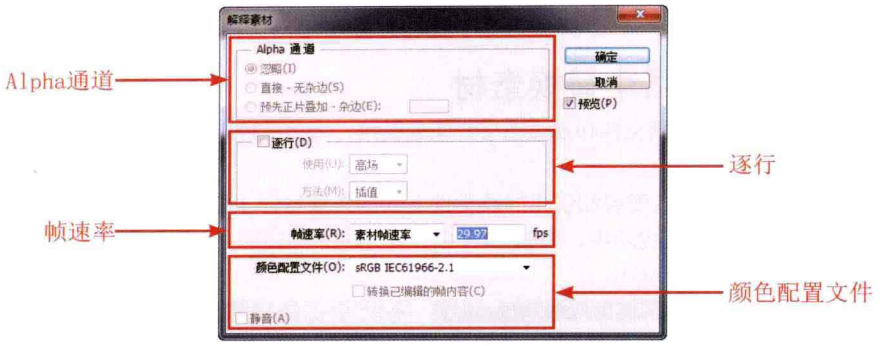



图17-165 “解释素材”对话框

- Alpha通道：当视频素材包含Alpha通道时，可通过该选项指定解释视频图层中的Alpha通道的方式。选择“忽略”选项，表示忽略Alpha通道；选择“直接-无杂边”选项，表示将Alpha通道解释为直接Alpha透明度；选择“预先正片叠加-杂边”选项，表示将Alpha通道解释为用黑色、白色或彩色预先进行正片叠底。
- 逐行：通过移去视频图像中的奇数或偶数隔行线，使在视频上捕捉的运动图像变得平滑。可以选择通过复制或插值来替换扔掉的线条。
- 帧速率：输入帧速率，用以指定每秒播放的视频帧数。
- 颜色配置文件：可以选择一个配置文件，对视频图层中的帧或图像进行色彩管理。

## 17.7.11 保存和渲染视频文件

编辑视频图层后，可以将文档存储为PSD文件。该文件可以在Premiere Pro和After Effects这样的Adobe应用程序中播放，或在其他应用程序中作为静态文件访问。也可以将文档作为QuickTime影片或图像序列进行渲染。

在开始渲染输出视频文件前，首先要确认计算机系统中安装了QuickTime7.1以上版本。打开一个文档，然后执行“文件→导出→渲染视频”命令，在打开的“渲染设置”对话框中设置选项，如图17-166所示。Photoshop CS6中可以选择输出为mp4、mov和dpx共3种视频格式。可以将时间轴动画与普通图层一起导出生成视频文件。

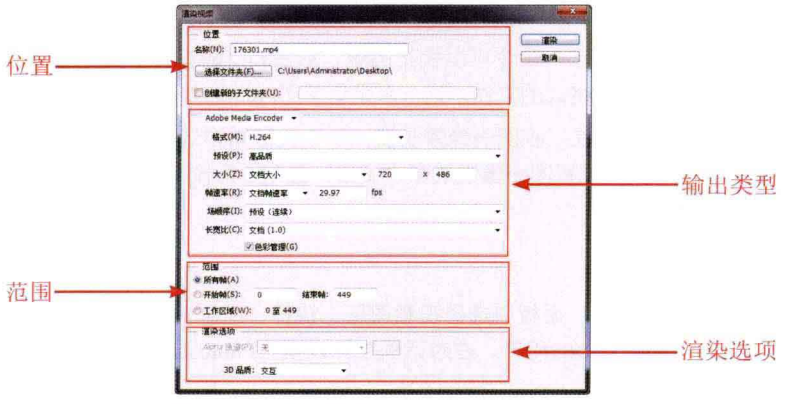



图17-166 渲染视频

- 位置：在此处可以输入输出视频名称，选择视频输出的位置，也可以通过新建文件夹保存视频。
- 输出类型：此处可以选择输出的是Adobe Media Encoder视频还是Photoshop图像序列，针对不同的输出类型设置各项参数。
- 范围：选择输出视频的范围。可以选择所有

帧，也可以选择视频的一段。

渲染选项：选择输出图像序列时，可以同时选择输出Alpha通道。选择输出视频时，可以针对3D动画设置渲染效果。

# 17.8 添加音频

在Photoshop中除了可以导入视频以外，还可以轻松地将音频素材添加到时间轴中与视频完美结合，然后通过渲染生成效果丰富的视频效果。

## 17.8.1 添加音频文件

单击“时间轴”面板上“音轨”层上的“添加音频”按钮，在弹出的快捷菜单中选择“添加音频”命令，然后选择要添加的音频文件，单击“确定”按钮，音频文件就插入到“时间轴”面板中，如图17-167所示。单击“播放”按钮，即可完成音频的播放，再次按下“播放”按钮，可以停止音频的播放。

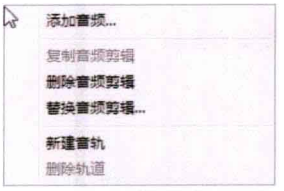



图17-167 添加音频菜单




添加音频

单击“时间轴”面板音轨图层尾部的图标，同样也会弹出“添加音频”对话框，允许用户添加音频文件。

Photoshop CS6中允许用户添加AAC、M2A、M4A、MP2、MP3、WMA和WM 7种格式的音频文件。

## 17.8.2 编辑音频

单击“时间轴”面板上“音轨”层上的“添加音频”按钮，在弹出的快捷菜单中可以选择“复制音频剪辑”、“删除音频剪辑”和“替换音频剪辑”命令对音频执行复制、删除和替换操作。

当一段视频中需要多段音频的时候，可以通过执行“新建音轨”命令创建多个音轨，并添加不同的音频，丰富视频效果，如图17-168所示。执行“删除轨道”命令可以将不需要的音轨图层删除。

单击“音轨”图层尾部图标，或在音轨上单击鼠标右键，可以弹出“音频”面板，如图17-169所示。在该对话框中可以完成调整音频的音量、为音频设置淡入淡出效果、设置音频静音操作。

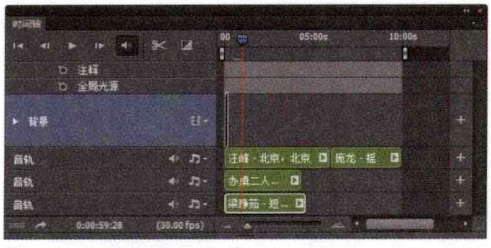



图17-168 添加多个音轨




图17-169 “音频”面板

**Photoshop CS6新增功能：整合“时间轴”面板和添加音轨**

在Photoshop CS6中将“动画”面板和“时间轴”面板整合在一个面板中，既方便操作，又节省了操作步骤。同时新增的音轨允许用户向视频中添加音频文件，使得视频编辑处理变得更加多元化。

# 17.9 专家支招

Photoshop CS6中将视频动画逐步完善，功能更加强大。音轨的加入使对视频的编辑操作更加得心应手。用户要使用这些功能，要了解以下知识点。

## 17.9.1 什么是视频安全区

执行“文件→新建”命令，在“新建文档”对话框中选择“胶片和视频”预设，可以创建带有非打印参考线的文档，参考线可画出图像的动作安全区域和标题安全区域的轮廓。如图17-170所示。

当对动画和录像进行编辑时，安全区域很有用。大多视频播放设备在播放视频时会切掉图片的外部边缘部分，并允许扩大图片的中心。虽然一些设备没有这个问题，但要确保所有内容都适合于大多数设备显示的区域，就需要将文本保留在标题安全边距内，并将所有其他重要元素保留在动作安全边距内。

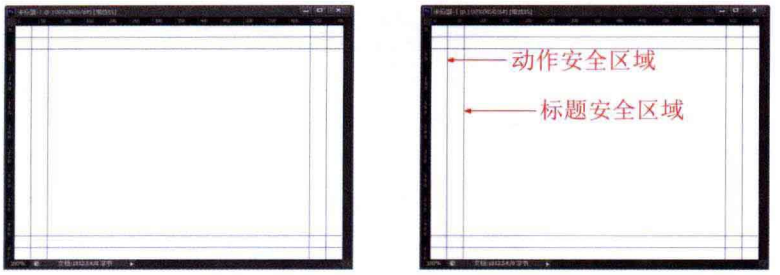



图17-170 安全区

## 17.9.2 什么是视频和图像序列中的Alpha通道

视频和图像序列中的Alpha通道可以实现图像和视频的透底效果，也就是常说的透明背景效果。使用Alpha通道的时候要注意，带有 Alpha 通道的视频和图像序列可以是直接的或预先正片叠底的。

如果使用包含 Alpha 通道的视频或图像序列，则一定要指定 Photoshop如何解释 Alpha 通道以获得所需结果。当预先正片叠底的视频或图像位于带有某些背景色的文档中时，可能会产生不需要的重影或光晕。可以指定杂边颜色，以便半透明像素与背景混合（正片叠底），而不会产生光晕。

# 17.10 总结扩展

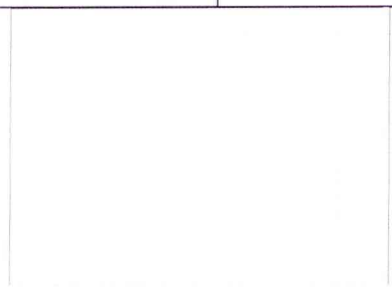
创建及编辑切片、优化Web图像、创建GIF动画、创建与编辑视频图层等功能，都是Photoshop中的强大功能，通过这些功能可以轻松地将网页原稿进行裁切及优化、对视频进行简单的编辑。

## 17.10.1 本章小结

本章主要讲解了如何利用“切片工具”创建切片，如何利用“存储为Web和设备所用格式”命令设置输出Web图像，以及如何在Photoshop中制作GIF动画、简单编辑视频等。通过本章的学习，读者需要了解并掌握这些功能的操作方法与技巧，并应用到实际工作中。

## 17.10.2 举一反三——制作美容类网站页面

| 源文件： | 光盘\源文件\第17章\17-10-2.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第17章\制作美容类网站页面.swf |
| 难易程度： | ★★★☆☆ |
| 学习时间： | 50分钟 |



(1)



(2)




(3)




(4)

1. 首先显示标尺，拖出相应的参考线。
2. 制作出网页的导航部分。
3. 制作页面的主体部分。
4. 制作页面的版底部分。

读书笔记

# 第18章　使用神奇的滤镜

在图像处理的过程中往往需要达到许许多多变幻万千的效果，通过使用Photoshop CS6中的滤镜功能，在很短的时间内不需要进行太多复杂的操作即可以达到，在Photoshop中包括特殊滤镜、内置滤镜和外挂滤镜，通过不同滤镜的组合能够制作出许多特殊的图像效果。

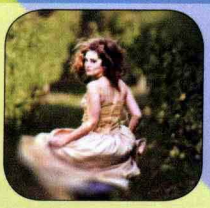
**本章学习重点**



第 495 页
掌握滤镜库的使用方法和技巧



第 499 页
掌握液化滤镜的使用方法



第 509 页
熟练使用新增的模糊滤镜组



第 534 页
掌握第三方滤镜的安装和使用

## 18.1 认识滤镜

滤镜是一种用于调节聚集效果和光照效果的特殊镜头。在Photoshop中滤镜是指通过分析图像中的每一个像素，用数学算法将其转换生成特定的形状、颜色、亮度等效果。通过滤镜强大的图像编辑功能可以制作出让人耳目一新的作品。

### 18.1.1 滤镜的种类

滤镜是Photoshop中的重要组成部分，恰当地使用能够为作品增添色彩，使用滤镜无需耗费大量时间和精力，就可以快速制作出各种有趣的视觉效果，使设计作品产生意想不到的效果。

当需要对图层或选区进行特定变化，实现如马赛克、云彩、扭曲、球形化、浮雕化、波动等效果时都可以使用特定的滤镜。在Photoshop中滤镜包括特殊滤镜、内置滤镜和外挂滤镜。

- 特殊滤镜：特殊滤镜包括滤镜库、液化滤镜和消失点滤镜，其功能强大而且使用频繁，在滤镜菜单中的位置也区别于其他滤镜。
- 内置滤镜：内置滤镜包括多种多样的滤镜，分为9种滤镜组，广泛应用于纹理制作、图像效果修整、文字效果制作、图像处理等各个方面。
- 外挂滤镜：外挂滤镜并非是Photoshop自带的滤镜，而是需要用户单独安装。其种类繁多，效果奇妙，如KPT、Eye、Candy等都是著名的外挂滤镜。

*Tips* 为什么滤镜菜单下没有多组滤镜组？

在 Photoshop CS6 中的 5 组滤镜组已被合并到了滤镜库中，如果想要它们显示在菜单中，可以执行“编辑→首选项→增效工具”命令，如图 18-1 所示，在对话框中勾选“显示滤镜库所有组的名称”，如图 18-2 所示，便会恢复到 Photoshop CS5 中的样式，如图 18-3 所示。



图18-1 滤镜默认菜单



图18-2 增效工具设置



图18-3 设置完成

## 18.1.2 滤镜的使用方法

Photoshop中的滤镜可以应用到选区、图层蒙版、快速蒙版和通道等对象上。通过使用滤镜可以获得更加丰富的选区或图像效果，接下来具体了解下滤镜的使用方法。

- 应用到选区：使用滤镜处理图层中的图像时，该图层必须是可见的，如果创建了选区，滤镜只应用于选区内的图像，如图18-4所示。如果没有创建选区，则应用于当前图层，如图18-5所示。



图18-4 滤镜应用于选区



图18-5 滤镜应用于图层

- 应用到图层蒙版：滤镜可以应用于图层蒙版中，为图层蒙版使用“云彩”滤镜，效果如图18-6所示。



图18-6 “云彩“滤镜效果

- 应用到快速蒙版：为快速蒙版添加滤镜前显示效果如图18-7所示。对快速蒙版使用“染色玻璃”滤镜，效果如图18-8所示。



图18-7 未添加滤镜的快速蒙版



图18-8 “染色玻璃”滤镜效果

- 应用到通道：为“蓝”通道添加滤镜前显示效果如图18-9所示。对“蓝”通道使用“粉笔和炭笔”滤镜，效果如图18-10所示。



图18-9 “蓝”通道



图18-10 “粉笔和炭笔”滤镜效果

*Tips*

RGB 模式的图像可以使用全部的滤镜效果，部分滤镜不能用于 CMYK 模式的图像，索引模式和位图图像不能使用滤镜。如果需要对位图、索引或 CMYK 模式的图像应用一些特殊滤镜，可先将其转换为 RGB 模式再进行处理。

## 18.1.3 滤镜的使用规则

Photoshop自带的滤镜很多，其功能也各不相同，但所有的滤镜都有一些相同点，只要在使用滤镜时遵守这些操作规则，就能够准确、有效地使用滤镜功能。

- 滤镜效果：Photoshop会针对选取范围进行滤镜效果处理。如果没有定义选取范围，则对整个图像进行处理；如果当前选中的是某一图层或某一通道，则只对当前层或通道起作用。
- 滤镜技巧：一些滤镜效果需要很多内存，尤其是应用于高分辨率图像时。所以，在使用滤镜时可以使用一些小技巧来提高效率。
- 使用选区选择图像中的一小部分试用滤镜，再对整个图像执行滤镜功能。
- 如果图像太大且遇到内存不足的情况，先对单个通道应用滤镜效果，再对RGB通道使用滤镜。
- 在低分辨率的文件备份上先试用滤镜，记录下所用的滤镜和数值设置，再对高分辨率原图应用此滤镜和设置。
- 羽化功能：只对局部图像进行滤镜效果处理时，可以对选取范围设置羽化值，使处理的区域能自然而且渐进地与原图像结合，减少突兀的感觉。
- 预览图像功能：选择滤镜功能常常需要花费很长的时间，因此，在Photoshop中的绝大多数滤镜对话框中都提供了预览图像的功能，可以大大提高工作效率。预览图像时，大致都有以下几种方法：
- 单击对话框中的⊟或⊞按钮可以缩小或增大预览图像的显示比例，或者按住【Ctrl】键单击预览框放大显示比例、按住【Alt】键单击预览框缩小显示比例。
- 在对话框中将鼠标指针指向预览框，当鼠标指针变成手形✋时，按住鼠标左键在预览框中拖动，即可移动预览框中的图像，如图18-11所示。



图18-11 在滤镜对话框中预览图像

将鼠标指针移到图像窗口中，此时鼠标指针呈方框□显示，在图像窗口中单击，在预览框内立刻显示该处图像，如图18-12所示。

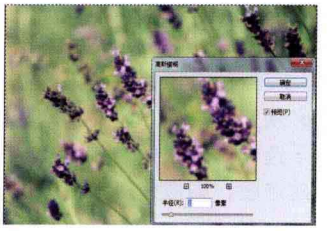


图18-12 在滤镜对话框中预览图像

- 滤镜编辑：使用“编辑”菜单中的“还原”与“重做”命令（快捷键【Ctrl+Z】）可对比执行滤镜前后的效果，或者使用“历史记录”面板中的功能来显示执行滤镜前后的效果。
- 滤镜预览：滤镜对话框中都有一个“预览”复选框，勾选此复选框，在滤镜对话框中所做的一切设置将在图像窗口中预览显示。
- 滤镜要求：对文本图层和形状图层执行滤镜时，会提示先转换为普通图层之后，才能选择滤镜功能。
- 滤镜设置：在任一滤镜对话框中，按下【Alt】键，对话框中的“取消”按钮变成“复位”按钮，如图18-13所示。单击该按钮可将滤镜设置改为打开对话框的状态，如图18-14所示。

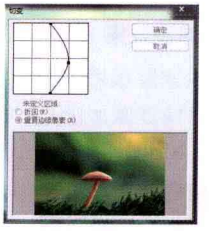


图18-13 设置滤镜



图18-14 复位滤镜

*Tips*

单击“复位”按钮只会复位当前对话框中使用的滤镜效果，而不是复位之前设置的滤镜效果。

## 18.1.4 重复使用滤镜

在未执行滤镜命令前，“滤镜”菜单第一行显示“上次滤镜操作”，如图18-15所示。当执行一个滤镜命令后，在滤镜菜单的第一行会出现刚才使用过的滤镜，如图18-16所示。单击该选项或按快捷键【Ctrl+F】可快速重复执行相同设置的滤镜命令。

如果按快捷键【Ctrl+Shift+F】将打开上一次执行滤镜命令的对话框，在对话框中对相关属性进行调整，单击“确定”按钮即可完成调整。

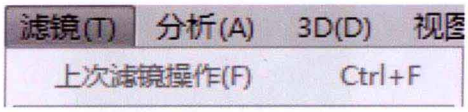



图18-15 滤镜菜单

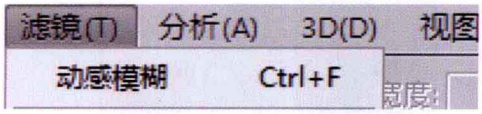



图18-16 滤镜菜单

## 18.2 滤镜库

执行“滤镜→滤镜库”命令，打开“滤镜库”对话框，对话框左侧为预览区，中间为6组可供选择滤镜，右侧为滤镜参数设置区。滤镜组包括“风格化”、“画笔描边”、“扭曲”、“素描”、“纹理”和“艺术效果”6组滤镜组命令，如图18-17所示。

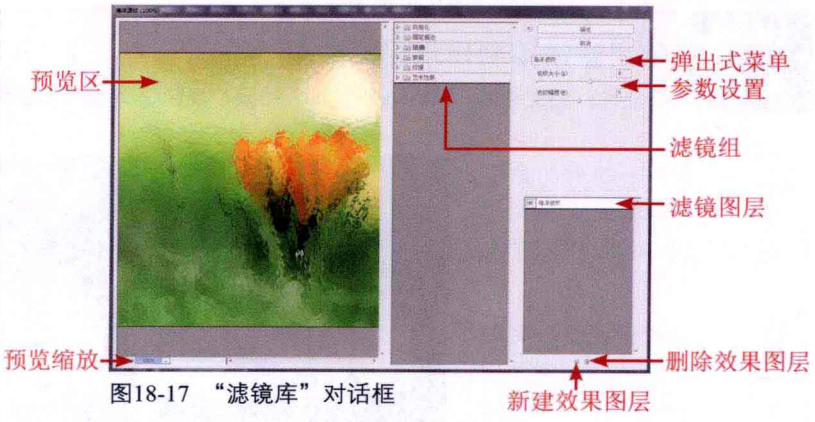



图18-17 “滤镜库”对话框

- 预览区：用来预览滤镜的效果。
- 滤镜组：“滤镜库”中包含6组滤镜，单击滤镜组前的按钮或滤镜组名称，可以展开该滤镜组，单击滤镜组中的滤镜即可使用该滤镜。
- 参数设置：用来设置滤镜组中滤镜的相关参数。
- 弹出式菜单：在该弹出式菜单中包含了6个滤镜组中所有的滤镜，这些滤镜是按照滤镜名称拼音的先后顺序排列的。
- 新建效果图层：单击“新建效果图层”按钮，可创建一个滤镜效果图层，创建后的图层即可使用滤镜效果。选择某一使用滤镜效果的图层，单击其他滤镜可更改当前效果图层的滤镜。图层顺序的不同，滤镜在图像上的效果也会发生变化。
- 删除效果图层：单击“删除效果图层”按钮，可将滤镜图层删除，同时该图层上应用的滤镜效果也会被删除。
- 预览缩放：可放大或缩小预览图像的显示比例。
- 效果图层：在“滤镜库”中单击任意一个滤镜后，该滤镜就会出现在对话框的右下角的图层列表中，如图18-18所示。

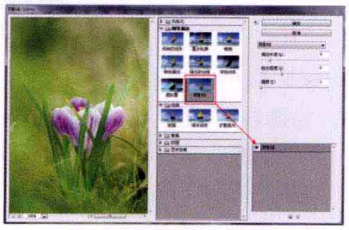


图18-18 新建滤镜图层

单击“新建图层”按钮，可以创建一个效果图层。创建效果图层后，可以选择另一个图层进行叠加，如图18-19所示。



图18-19 创建效果图层

滤镜图层与图层的操作方法相同，上下拖动效果图层，可以调整它们的顺序，滤镜效果也会改变，如图18-20所示。

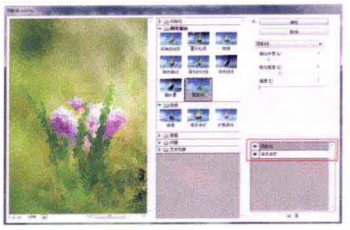


图18-20 调整图层顺序



图18-21 图像效果

单击“确定”按钮，图像效果如图18-21所示。

**应用案例** **使用滤镜库制作水彩画效果**

**源文件：源文件\第18章\18-2-1.psd 视频：视频\第18章\滤镜库制作水彩画效果.swf**

**STEP 01** 执行“文件→打开”命令，打开素材图像“光盘\素材\第18章\18-2-1.jpg”，如图18-22所示。



图18-22 打开图像

**STEP 02** 执行“图像→调整→阴影/高光”命令，设置“阴影/高光”对话框各项参数，如图18-23所示。




图18-23 设置阴影高光

**STEP 03** 连续按3次【Ctrl+J】快捷键复制“背景”图层，如图18-24所示。选择“图层1”，将另外两个图层隐藏。执行“滤镜→滤镜库”命令，选择“素描”选项下的“水彩画纸”滤镜，如图18-25所示。



图18-24 复制图层



图18-25 “水彩画纸”滤镜




图18-26 设置参数

**STEP 04** 设置“水彩画纸”滤镜的各项参数，并设置该图层的不透明度为“80%”，如图18-26所示。

**STEP 05** 选择并显示“图层1副本”，设置图层的“混合模式”为“柔光”，如图18-27所示。执行“滤镜→滤镜库”命令，选择“艺术效果”选项下的“调色刀”滤镜，如图18-28所示。



图18-27 设置柔光




图18-28 设置“调色刀”参数

STEP 06 选择并显示“图层1副本2”，执行“滤镜→风格化→查找边缘”命令，效果如图18-29所示。设置该图层的“混合模式”为“正片叠底”，“不透明度”为“20%”，效果如图18-30所示。



图18-29 查找边缘效果



图18-30 混合模式设置效果



图18-31 设置渐变



图18-32 完成效果

STEP 07 新建“图层2”，单击“渐变工具”按钮，在“渐变编辑器”中设置为白黑白渐变，如图18-31所示。按住【Shift】键，从“图层2”画面的顶部到底部创建线性渐变，并设置该图层的“混合模式”为“滤色”，效果如图18-32所示。

## 18.3 镜头校正

“镜头校正”滤镜用于修复常见的镜头缺陷，如桶形失真、枕形失真、色差以及晕影等，也可以用来旋转图像，或修改由于相机垂直或水平倾斜而导致的图像透视现象。在进行变换和变形操作时，该滤镜要比“变换”命令更为强大，该功能提供了以网格调整透视，使得校正图像变得更加轻松和精确。

执行“滤镜→镜头校正”命令，弹出“镜头校正”对话框，如图18-33所示。单击“自定”选项，打开“自定”选项卡，如图18-34所示。




图18-33 镜头校正

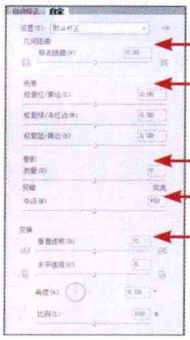



图18-34 “自定”选项卡

- 镜头校正工具：可以使用下列工具手动调整。
- 移动扭曲工具：使用该工具可以校正图像拍摄产生的桶形失真和枕形失真，如图18-35所示。
- 拉直工具：使用该工具可以校正倾斜的图像，如图18-36所示。
- 移动网格工具：用来移动网格，以便使它与图像对齐。
- 抓手工具和缩放工具：用于移动画面和缩放窗口的显示比例。
- 预览：在对话框中预览校正效果。
- 显示网格：勾选该选项，可以在窗口中显示网格。在右侧的“大小”选项中可以调整网格间距；在“颜色”选项中可以修改网格线的颜色。
- “自定”选项卡：用户可以根据需求自定义参数。

- 移去扭曲：该选项与“移去扭曲工具”的作用相同，可以手动校正图像拍摄产生的桶形失真和枕形失真。通过“移动扭曲”选项可以更加精确地校正图像的几何扭曲效果。
- 色差：通过对具体数值的设置校正由于镜头对不同平面颜色的光进行对焦而产生的色边。
- 修复红/青边：通过调整红色通道的大小，针对红/青色边进行补偿。
- 修复绿/洋红边：通过调整绿色通道的大小，针对绿/洋红色边进行补偿。
- 修复蓝/黄边：通过调整蓝色通道的大小，针对蓝/黄色边进行补偿。
- 晕影：通过对具体数值的设置校正由于相机镜头缺陷或镜头遮光处理不正确而导致边缘较暗的图像。
- 数量：设置沿图像边缘变亮或变暗的程度。
- 中点：指定受“数量”滑块影响区域的宽度。如果指定较小的数值，则会影响较多的图像区域；指定较大的数值，只会影响图像的边缘。
- 变换：通过对具体数值的设置校正倾斜的图像，使图像达到最佳的效果。
- 垂直透视：用来校正由于相机垂直倾斜而导致的图像透视效果。
- 水平透视：用来校正由于相机水平倾斜而导致的图像透视效果。
- 角度：可以旋转图像以针对由于相机歪斜而产生的图像倾斜加以校正，该选项与拉直工具的作用相同。
- 比例：可以向内侧或外侧调整图像缩放比例，图像的像素尺寸不会改变。该选项的主要用途是移去由于枕形失真、旋转或透视校正而产生的图像空白区域。放大图像实际上是裁剪图像，并使插值增大到原始像素尺寸。



图18-35 校正桶形失真



图18-36 拉直效果

**应用案例** **校正鱼眼镜头图像**

**源文件：源文件\第18章\18-3-1.psd　视频：视频\第18章\校正鱼眼镜头图像.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第18章\18-3-1.jpg”，如图18-37所示。执行“滤镜→镜头校正”命令，将“镜头校正”对话框打开，查看图片底部镜头信息，如图18-38所示。



图18-37 打开图像



图18-38 镜头校正对话框

STEP 02 设置“自动校正”选项卡中的“相机制造商”为“NIKON CORPORATION”，“相机型号”为“NIKON CORPORATION”，“镜头型号”为“8.0mm f/3.5”，如图18-39所示。设置完成后，单击“确定”按钮，图像效果如图18-40所示。



图18-39 设置选项

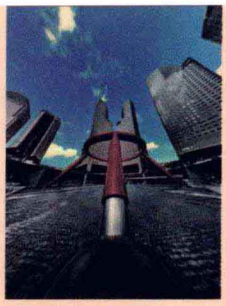


图18-40 图像效果

应用案例

## 垂直透视校正图像

**源文件：源文件\第18章\18-3-2.psd 视频：视频\第18章\垂直透视校正图像.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第18章\18-3-2.jpg”，如图18-41所示。执行“滤镜→镜头校正”命令，将“镜头校正”对话框打开，选择“自定”选项卡，如图18-42所示。



图18-41 打开图像



图18-42 选择自定

STEP 02 拖动“垂直透视”滑块到“-50”，如图18-43所示。单击“确定”按钮，垂直透视校正图像效果如图18-44所示。

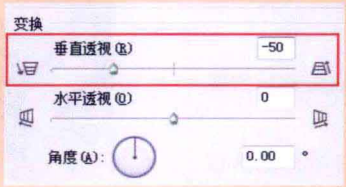



图18-43 设置选项



图18-44 图像效果

如果需要对大量图像执行“镜头校正”操作，可以通过执行“文件→自动→镜头校正”命令来完成，如图18-45所示。

在弹出的“镜头校正”对话框中，选择需要进行批量镜头校正的图像，选择合适的镜头校正配置文件，勾选需要的“校正选项”，单击“确定”按钮，Photoshop会快速而准确地完成所有图像的镜头校正工作。

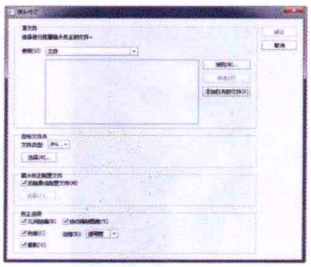


图18-45 “镜头校正”对话框

# 18.4 液化

“液化”滤镜是修饰图像和创建艺术效果的强大工具，该滤镜能够非常灵活地创建推拉、扭曲、旋转和收缩等变形效果，可以用来修改图像的任意区域。

执行“滤镜→液化”命令，弹出“液化”对话框。Photoshop CS6中的“液化”面板简洁了很多可以满足基本的液化操作，如果用户希望使用更高级的液化操作，可以勾选“高级模式”选项，如图18-46、图18-47所示。

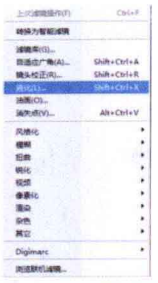


图18-46 滤镜菜单栏

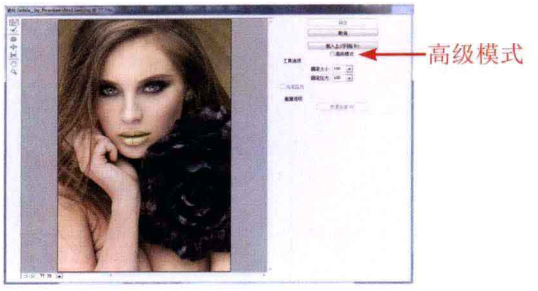



图18-47 “液化”对话框

勾选“高级模式”选项，“液化”对话框如图18-48所示，对话框中新增了更多实用的选项参数。

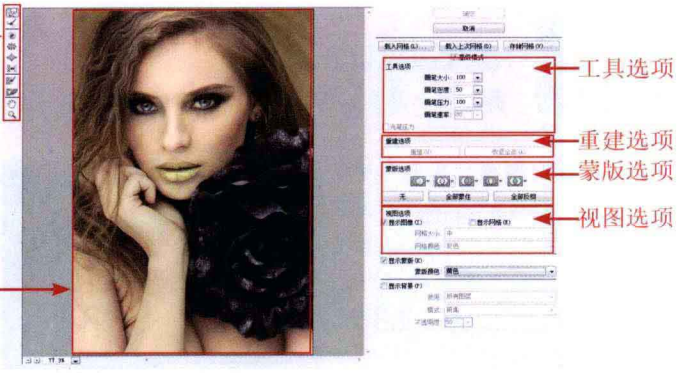



图18-48 “液化”对话框

- 液化工具：“液化”对话框中包含各种变形工具，选择这些工具后，在对话框中的图像上单击并拖曳鼠标即可进行变形操作，变形效果集中在画笔区域中心，并且会随着鼠标在某个区域中的重复拖曳而得到增强。
- 向前变形工具：可以向前推动像素，如图18-49所示。
- 重建工具：用来恢复图像。在变形的区域单击或拖曳涂抹，可以使变形区域的图像恢复为原来的效果，如图18-50所示。



图18-49 向前变形



图18-50 重建

- 顺时针旋转扭曲工具：在图像中单击或拖曳鼠标可以顺时针旋转像素，如图18-51所示。按住【Alt】键操作可逆时针旋转扭曲像素。
- 褶皱工具：可以使像素向画笔区域的中心移动，使图像产生向内收缩效果，如图18-52所示。



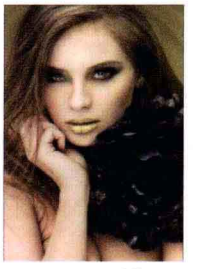
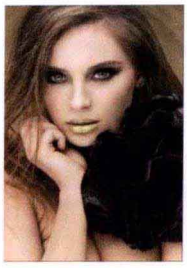


图18-51 顺时针旋转　图18-52 褶皱

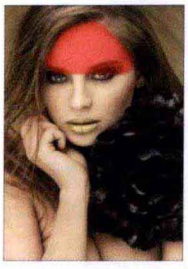
- 膨胀工具：可以使像素向画笔区域中心以外的方向移动，使图像产生向外膨胀效果，如图18-53所示。
- 左推工具：垂直向上拖曳鼠标时，像素向左移动，如图18-54所示；向下移动鼠标时，像素向右移动。水平向右拖曳鼠标时，像素向上移动；水平向左拖曳鼠标时，像素向下移动。
- 冻结蒙版工具：如果要对一些区域进行处理，而又不希望影响其他区域，可以使用该工具在图像上绘制出冻结区域，即要保护的区域。例如：在眼睛周围绘制出冻结的区域，如图18-55所示。然后使用“顺时针旋转扭曲工具”在眼睛上单击进行旋转处理，被冻结区域内图像的像素

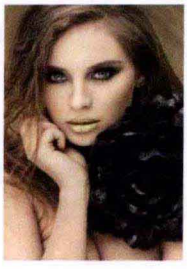
就不会受到影响，如图18-56所示。


图18-53 膨胀效果


图18-54 左推

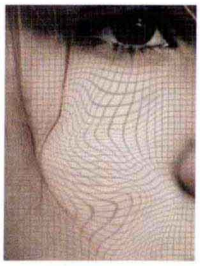
- 解冻蒙版工具：涂抹冻结区域可以解除冻结。


图18-55 冻结蒙版


图18-56 扭曲处理

- 抓手工具：用于移动画面。
- 缩放工具：用于缩放窗口。
- 工具选项："液化"对话框中的工具选项用来设置当前选择工具的属性，通过设置工具的选项可以更好地处理图像的点击区域。
- 画笔大小：用来设置扭曲图像的画笔宽度。
- 画笔密度：用来设置画笔边缘的羽化范围。该选项可以使画笔中心的效果最强，边缘处的效果最轻。
- 画笔压力：用来设置画笔在图像上产生的扭曲速度。较低的压力可以减慢更改速度，易于对变形效果进行控制。
- 画笔速率：用来设置旋转扭曲等工具在预览图像中保持静止时扭曲所应用的速度。数值越高，扭曲的速度越快。
- 光笔压力：当电脑配置有数位板和压感笔时，勾选该选项可通过压感笔的压力控制工具。
- 重建选项："液化"对话框中的"重建选项"用来设置重建的方式，以及撤销所做的调整，通过设置"重建选项"可以方便用户处理图像。
- 重建：单击该按钮可应用重建效果一次，连续单击可多次应用重建效果。
- 恢复全部：单击该按钮可取消所有扭曲效果，即使当前图像中有被冻结的区域也不例外。
- 蒙版选项：如果图像中包含选区或蒙版，可通过"液化"对话框中的"蒙版选项"设置蒙版的保留方式。
- 替换选区：显示原图像中的选区、蒙版或透明度。
- 添加到选区：显示原图像中的蒙版，此时可以使用冻结工具添加到选区。
- 从选区中减去：从当前的冻结区域中减去通道中的像素。
- 与选区交叉：只使用当前处于冻结状态的选定像素。
- 反相选区：使当前的冻结区域反相。
- 无：单击该按钮可解冻所有区域。
- 全部蒙住：单击该按钮可以使图像全部冻结。
- 全部反相：单击该按钮可以使冻结和解冻区域反相。
- 视图选项："液化"对话框中的"视图选项"用来设置图像、网格和背景的显示与隐藏。此外，还可以对网格大小和颜色、蒙版颜色、背景模式和透明度进行设置。
- 显示图像：在预览区中显示图像。
- 显示网格：勾选该项可在预览区中显示网格，通过网格可以更好地查看和跟踪图像效果。图像扭曲前显示的网格如图18-57所示，扭曲后的网格效果如图18-58所示。此时"网格大小"和"网格颜色"选项可用，通过"显示网格"选项可以设置网格的大小和颜色。如果要存储当前的网格，可单击对话框顶部的"存储网格"按钮进行保存。如果要载入存储的网格，可单击对话框顶部的"载入网格"按钮。


图18-57 扭曲前网格效果


图18-58 扭曲后网格

- 显示蒙版：使用蒙版颜色覆盖冻结区域，在“蒙版颜色”选项中可以设置蒙版颜色。
- 显示背景：如果当前图像中包含多个图层，可通过该选项将其他图层作为背景来显示，以便更好地观察扭曲的图像与其他图层的合成效果。在“使用”选项下拉菜单中可以选择作为背景的图层。在“模式”选项下拉菜单中可以选择将背景放在当前图层的前面或后面，以便跟踪对图像所做出的修改。“不透明度”选项用来设置背景图层的不透明度。

**应用案例**

### 使用“液化”滤镜制作可爱娃娃

**源文件：源文件\第18章\18-4-1.psd 视频：视频\第18章\使用液化制作可爱娃娃.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第18章\18-4-1.jpg”，如图18-59所示。执行“滤镜→液化”命令，将“液化”对话框打开，如图18-60所示。



图18-59 打开图像



图18-60 打开“液化”对话框

STEP 02 勾选“高级模式”选项，选择左侧选项栏中的“向前变形工具”，设置选项卡中的参数如图18-61所示，对人物的脸部变形操作，效果如图18-62所示。



图18-61 参数设置

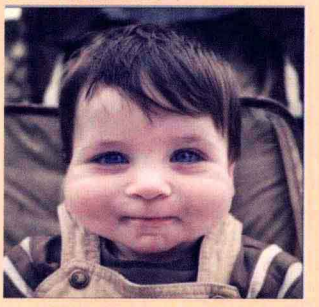


图18-62 完成效果

## 18.5 消失点

“消失点”滤镜可以在包含透视平面的图像中进行透视校正，如建筑物侧面或任何矩形对象。通过使用“消失点”，可以在图像中指定透视平面，然后应用如绘画、仿制、拷贝或粘贴以及变换等编辑操作，所有的操作都采用该透视平面来处理。

使用“消失点”修饰、添加或去除图像中的内容时，Photoshop可以正确确定这些编辑操作的方向，并将复制的图像缩放到透视平面，使效果更加逼真。

执行“滤镜→消失点”命令，弹出“消失点”对话框，如图18-63所示，对话框中包含用于定义透视平面的工具、用于编辑图像的工具以及一个可预览图像工作区。




图18-63 “消失点”对话框

- 编辑平面工具：用来选择、编辑、移动平面的节点以及调整平面的大小。
- 创建平面工具：创建透视平面时，定界框和网格会改变颜色，以指明平面的当前情况。如图18-64所示。
- 选框工具：在平面上单击并拖动鼠标可以选择平面上的图像。选择图像后，将光标放在选区内按住【Alt】键拖动可以复制图像；按住【Ctr】键拖动选区，可以用源图像填充该区域。
- 图章工具：使用该工具时，按住【Alt】键在图像中单击可以为仿制设置取样点，在其他区域拖动鼠标可以复制图像；按住【Shift】键单击可以将描边扩展到上一次单击处。如图18-65所示。
- 画笔工具：可在图像上绘制选定的颜色。
- 变换工具：使用该工具时，可以通过移动定界框的控制点来缩放、旋转和移动浮动选区，类似于在矩形上使用“自由变换”命令。
- 吸管工具：可拾取图像中的颜色作为画笔工具的绘画颜色。
- 测量工具：可在平面中测量项目的距离和角度。
- 抓手工具和缩放工具：用于移动画面以及缩放窗口的显示比例。


图18-64 创建平面工具


图18-65 图章工具

## 应用案例 使用“消失点”滤镜制作桥面

**源文件：源文件\第18章\18-5-1.psd 视频：视频\第18章\使用消失点制作桥面.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第18章\18-5-1.jpg”，如图18-66所示。执行“滤镜→消失点”命令，打开“消失点”对话框，如图18-67所示。


图18-66 打开图像


图18-67 消失点对话框

STEP 02 单击“创建平面工具”按钮，在图像中沿透视角度绘制如图18-68所示平面。单击工具栏中的“图章工具”，按【Alt】键在图像左侧单击进行取样，如图18-69所示。


图18-68 创建选区


图18-69 图章仿制

STEP 03 在刚刚创建平面区域的右侧单击仿制，并进行多次仿制，效果如图18-70所示。单击“确定”按钮，效果如图18-71所示。


图18-70 进行仿制


图18-71 完成效果

# 18.6 自适应广角

“自适应广角”滤镜主要用来修复枕形失真图像。执行“滤镜→自适应广角”命令，弹出“自适应广角”对话框，如图18-72所示。对话框中包含用于定义透视的选项卡、用于编辑图像的工具以及一个可预览图像工作区和一个细节查看的预览区。

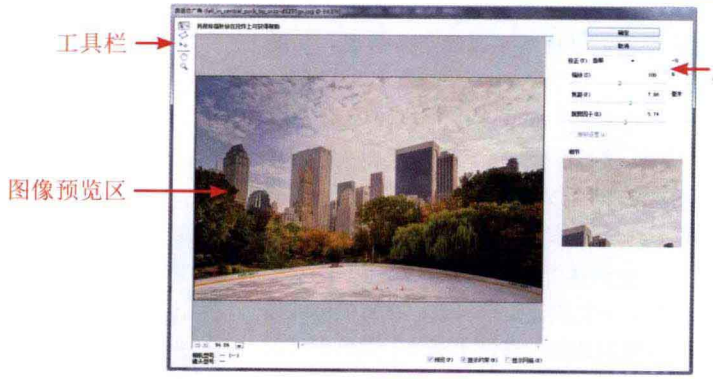



图18-72 “自适应广角”对话框

- 自适应广角工具：包括“约束工具”、“多边形约束工具”、“移动工具”、“抓手工具”和“放大工具”，可以对图像进行放大和移动。
- 约束工具：单击图像或拖动端点可添加或编辑约束。按住【Shift】键可添加水平垂直约束，按住【Alt】键可删除约束。
- 多边形约束工具：单击图像或拖动端点可添加或编辑多边形约束。单击初始起点可结束约束，按住【Alt】键可删除约束。
- 移动工具：使用该工具可移动画面中的图像到指定位置。
- 抓手工具：单击“抓手工具”将鼠标移动到画面中，可以有效地移动窗口中的对象。
- 放大工具：单击或拖动在窗口中要放大的区域，按住【Alt】键可以缩小区域。
- 校正工具：可以对图像进鱼眼校正、透视校正，把图像调整到合适方位。
- 鱼眼：可以在对话框中设置各项参数实现效果，如图18-73所示。



图18-73 鱼眼校正效果

- 透视：可以把图像调整到合适方位，效果如图18-74所示。



图18-74 透视校正效果

- 自动：可以自动调整图像，但是必须配置“镜头型号”和“相机型号”才能使用。
- 完整球面：可以使图像变得球面化，也可以消除球面化，但是长和宽的比必须是1：2才能使用，否则无效。
- 缩放：可以设置画面的比例，使画面可以放大或缩小到指定的比例。
- 焦距：可以设置画面的焦距，使图像的焦距调整到合适的位置。
- 裁剪因子：指定画面的裁剪因子。
- 细节：可以更清楚地预览图像局部。
- 显示网格：勾选该项可在预览区中显示网格，通过网格可以更好地查看和跟踪图像效果。
- 显示约束：可以将制作的约束显示和隐藏。
- 预览：可以将制作的图像效果显示和隐藏。

**应用案例**

## 使用“自适应广角”滤镜校正图像

**源文件：源文件\第18章\18-6-1.psd 视频：视频\第18章\使用自适应广角校正图像.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第18章\18-6-1.jpg”，如图18-75所示。执行“滤镜→自适应广角”命令，打开“自适应广角”对话框，如图18-76所示。



图18-75 打开图像



图18-76 “自适应广角”对话框

STEP 02 单击左侧工具栏中的“约束工具”按钮，在图像上创建如图18-77所示约束。使用同样方式为图像添加多条约束线条，如图18-78所示。



图18-77 创建约束

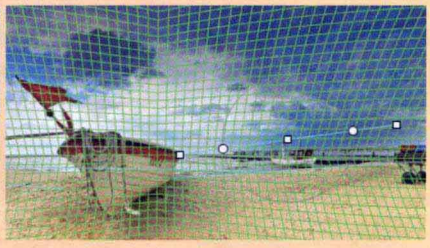


图18-78 完成效果

STEP 03 单击“确定”按钮，可以看到校正后的效果如图18-79所示。使用“裁剪工具”裁剪图像，效果如图18-80所示。



图18-79 校正效果



图18-80 裁剪图像

**Photoshop CS6新增功能：“自适应广角”滤镜**

“自适应广角”滤镜可以在图像中添加或编辑约束和多边形约束，在透视平面的图像中进行透视校正。

# 18.7 油画

Photoshop CS6中新增了一个全新的“油画”滤镜，使用这个滤镜可以轻松地制作出充满质感的油画效果。

执行“滤镜→油画”命令，弹出“油画”对话框，如图18-81所示。对话框中包含用于定义油画效果的选项卡以及一个可预览图像工作区。

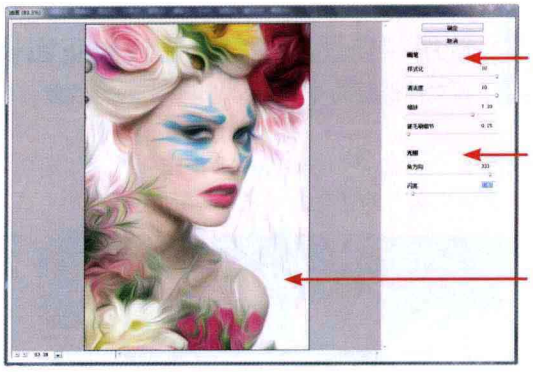



图18-81 “油画”对话框

- 画笔：通过对画笔的样式、清洁度、缩放以及硬毛刷细节进行设置，可以得到不同质感的油画效果。
- 样式化：可以设置画笔描边的样式，效果如图18-82所示。
- 清洁度：可以设置画面的清洁度，减少画面的杂点，效果如图18-83所示。



图18-82 样式化效果 图18-83 清洁度效果

- 缩放：可以放大或缩小画面的样式，效果如图18-84所示。
- 硬毛刷细节：可以设置硬毛刷细节的数量，效果如图18-85所示。



图18-84 缩放效果 图18-85 硬毛刷效果

- 光照：通过设置油画光照的角度和亮度可以为图像增加更丰富的光泽感。
- 角方向：可以设置光源的方向，效果如图18-86所示。
- 闪亮：可以设置反射的闪亮，效果如图18-87所示。



图18-86 角方向效果 图18-87 闪亮效果

**Photoshop CS6新增功能：“油画”滤镜**

使用“油画”滤镜可以将图像转化成为油画形式的图像。通过设置各项参数，可以对油画效果的细节进行设定。

## 18.8 风格化

“风格化”滤镜组中包含9种滤镜，通过使用它们可以置换像素、查找并增加图像的对比度，产生绘图和印象派风格的效果。

## 18.8.1 查找边缘

“查找边缘”滤镜能自动搜索图像像素对比变化剧烈的边界，将高反差区变亮，低反差区变暗，其他区域则介于两者之间，硬边变为线头，而柔边变粗，形成一个清晰的轮廓。

打开一张图像，如图18-88所示，应用该滤镜后的效果如图18-89所示。该滤镜无对话框。


图18-88 打开图像


图18-89 应用滤镜

## 18.8.2 等高线

使用“等高线”滤镜可以查找图像中主要亮度区域的转换，并且在每个颜色通道中勾勒主要亮度区域的转换，从而使图像获得与等高线图中的线条类似的效果。

执行该命令，可以弹出“等高线”对话框，如图18-90所示。单击“确定”按钮，为图像应用“等高线”滤镜，效果如图18-91所示。



图18-90 “等高线”对话框


图18-91 应用“等高线”滤镜

## 18.8.3 风

“风”滤镜是通过在图像中增加一些细小的水平线来模拟风吹的效果。该滤镜只在水平方向起作用，要产生其他方向的效果，需要先将图像旋转，然后再使用此滤镜。

执行该命令，可以弹出“风”对话框，如图18-92所示。单击“确定”按钮，为图像应用“风”滤镜，效果如图18-93所示。



图18-92 “风”对话框


图18-93 应用“风”滤镜

## 18.8.4 浮雕效果

“浮雕效果”滤镜可通过勾画图像或选区的轮廓并降低周围色值来生成凸起或凹陷的浮雕效果。

执行该命令，可以弹出“浮雕效果”对话框，如图18-94所示。单击确定按钮，为图像应用“浮雕效果”滤镜，效果如图18-95所示。



图18-94 “浮雕效果”对话框


图18-95 应用“浮雕效果”滤镜

- 角度：用来设置照射浮雕的光线角度。
- 高度：用来设置浮雕效果凸起的高度。该值越大，效果越明显。
- 数量：用来设置浮雕的作用范围。该值越高，边界越清晰，小于“40%”时，整个图像将变灰。

## 18.8.5 扩散

“扩散”滤镜将图像中相邻像素按规定的方式

有机移动，使图像扩散，形成一种看似透过磨砂玻璃观察图像的分离模糊效果。

执行该命令，可以弹出“扩散”对话框，如图18-96所示。单击“确定”按钮，为图像应用“扩散”滤镜，效果如图18-97所示。





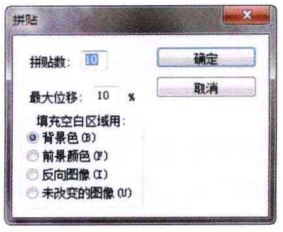

图18-96 “扩散”对话框 图18-97 应用“扩散”滤镜

- 正常：选择该项后，图像所有的区域都进行扩散处理，图像亮度不变。
- 变暗优先：选择该项后，只有暗部像素产生扩散。
- 变亮优先：选择该项后，只有亮部像素产生扩散。
- 各向异性：选择该项后，同时对灰度和明度区域进行扩散处理。

## 18.8.6 拼贴

“拼贴”滤镜可根据对话框中的指定值将图像分为块状，使其偏离原来的位置，产生不规则的瓷砖拼凑成的效果。

执行该命令，可以弹出“拼贴”对话框，如图18-98所示。单击“确定”按钮，为图像应用“拼贴”滤镜，效果如图18-99所示。



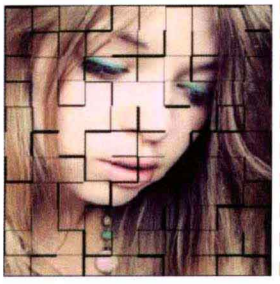



图18-98 “拼贴”对话框 图18-99 应用“拼贴”滤镜

- 拼贴数：设置图像拼贴块的数量。
- 最大位移：设置拼贴块的间隙。
- 填充空白区域：设置块与块之间以何种图案填充，包括“背景色”、“前景色”、“反向图像”和“未改变的图像”。

## 18.8.7 曝光过度

“曝光过度”滤镜可以产生图像正片和负片混合的效果，模拟摄影中因为增加光线强度而产生的过度曝光效果。

应用“曝光过度”滤镜后的效果如图18-100所示。该滤镜无对话框。



图18-100 应用“曝光过度”滤镜

## 18.8.8 凸出

“凸出”滤镜可以将图像分成一系列大小相同且有机重叠放置的立方体或锥体，产生特殊的三维效果。

执行该命令，可以弹出“凸出”对话框，如图18-101所示。单击“确定”按钮，为图像应用“凸出”滤镜，效果如图18-102所示。

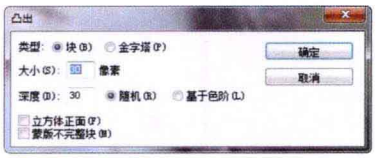



图18-101 “凸出”对话框



图18-102 应用“凸出”滤镜

- 类型：用来设置图像凸起的方式。选择“块”，可以创建具有一个方形的正面和4个侧面的对象；选择“金字塔”，则创建具有相交于一点的4个三角形侧面的对象。
- 大小：用来设置立方体或金字塔底面的大小。该值越高，生成的立方体和锥体越大。
- 深度：用来设置凸出对象的高度。“随机”表示为每个块或金字塔设置一个任意的深度；“基于色阶”则表示使每个对象的深度与其亮度对应，越亮则凸出越多。
- 立方体正面：选择该选项后，图像将失去整体轮廓，在生成的立方体上只显示单一的颜色，如图18-103所示。
- 蒙版不完整块：隐藏所有延伸出选区的对象，如图18-104所示。

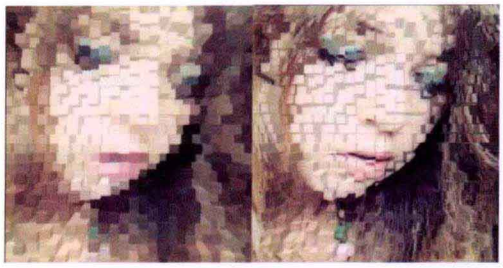


图18-103 立方体正面效果　图18-104 蒙版不完整块

## 18.9 模糊

“模糊”滤镜组中包含了11种滤镜，它们可以削弱图像中相邻像素的对比度并柔化图像，使图像产生模糊的效果。

### 18.9.1 场景模糊 new

“场景模糊”滤镜可以在图像中应用一致模糊或渐变模糊，从而使画面产生一定的景深效果。执行“滤镜→模糊→场景模糊”命令，弹出如图18-105所示的界面。

与其他命令不同，执行“场景模糊”、“光圈模糊”和“倾斜偏移”命令后不会弹出对话框，而是在界面右侧弹出两个选项面板，并在界面上方给出一个选项栏。




图18-105 “场景模糊”面板

*Tips*

执行“场景模糊”、“光圈模糊”和“倾斜偏移”命令弹出的界面相同，用户只需单击“模糊工具”选项面板种各选项前面的三角形图标，即可对各选项的参数进行调整。但由于3个选项的参数无法同时展开，所以这里将分开讲解。

- 选区出血：如果要对选区中的区域应用模糊，该选项可以控制应用到所选区域的模糊量，取值范围为0%~100%。如果图像中不包含选区，则该选项不可用。
- 聚焦：该选项只有“场景模糊”不可用，所以此处不多述，参数详解请见18.9.2节“光圈模糊”。
- 将蒙版存储到通道：勾选该选项可以将模糊蒙版存储到“通道”面板中，如图18-106所示。按下【M】键可以预览模糊蒙版。



图18-106 模糊效果与存储模糊蒙版

高品质：勾选该选项可启用更准确的散景。

模糊：用于控制图钉所在区域图像的模糊量，取值范围为0~500像素。设置的参数值越高，画面的模糊程度越高，如图18-107所示。

图钉：用户可以在画面中的不同区域单击添加图钉，并为每个图钉应用不同的模糊量，从而实现平滑的渐变模糊效果。使用鼠标拖动图钉可移动其位置，按【Delete】键可删除当前选中的图钉。将鼠标放置在外围的圆环上，并沿着圆环顺时针或逆时针拖动鼠标可放大或缩小模糊量，如图18-108所示。



图18-107 模糊量为12



图18-108 缩小模糊量

## 应用案例 使用“场景模糊”滤镜制作景深摄影效果

**源文件：光盘\源文件\第18章\18-9-1.psd**
**视　频：光盘\视频\第18章\场景模糊制作景深摄影效果.swf**

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第18章\18-9-1.jpg”，将“背景图层”拖曳到“新建图层”按钮上，创建“背景 副本”图层，如图18-109所示。单击“快速选取工具”按钮，创建选区，如图18-110所示。



图18-109 打开图像并新建图层



图18-110 创建选区

**STEP 02** 按快捷键【Shift+Ctrl+I】将选区反选，执行“选择→修改→羽化”命令，在弹出的“羽化选区对话框”中设置“羽化半径”为“2”像素，单击“确定”按钮，效果如图 18-111 所示。

执行“滤镜→模糊→场景模糊”命令，在弹出的“场景模糊”对话框中设置模糊为“5 像素”，单击“确定”按钮，效果如图 18-112 所示。




图18-111 羽化选区



图18-112 应用场景模糊效果

**STEP 03** 选择“背景 副本”图层，单击“添加图层蒙版”按钮，如图18-113所示。选择“画笔工具”，设置“前景色”为黑色，在图层蒙版中进行涂抹，效果如图18-114所示。



图18-113 添加图层蒙版



图18-114 图像效果

**Photoshop CS6新增功能：场景模糊**

“场景模糊”是Photoshop CS6的新增滤镜命令，该滤镜允许用户在图像中添加单个或多个图钉，并通过控制每个图钉的模糊量和位置，从而为整个图像应用一致的模糊效果，或在图像中的某一点到另外几个点之间平滑地应用渐变模糊效果。

## 18.9.2 光圈模糊 new

“光圈模糊”不同于“场景模糊”之处在于，“场景模糊”定义了图像中多个点之间的平滑模糊；而“光圈模糊”则定义了一个椭圆形区域内模糊效果从一个聚焦点向四周递增的规则。

打开一张图像，执行“滤镜→模糊→光圈模糊”命令，弹出“光圈模糊”对话框，如图18-115所示。

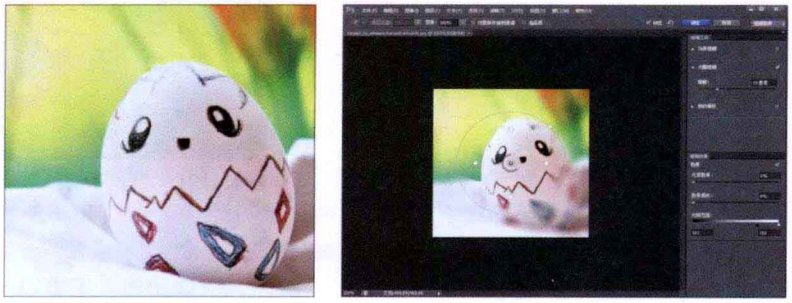


图18-115 原图和“光圈模糊”对话框

CS6 聚焦：用于控制图钉中心区域的模糊量，只有“场景模糊”不可用，取值范围为0%~100%。设置的参数越高，图钉所在区域的模糊程度越低；设置的参数越低，图钉所在区域聚焦程度越低，焦点区域越模糊。

CS6 调整范围边框的形状：将鼠标置于模糊范围边框上较大的方形控制点上向外拖曳，最终可以得到方形的范围边框，如图18-116所示。

CS6 旋转范围边框：将鼠标置于模糊范围边框上较小的方形控制点上，待鼠标指针变为↻形状时拖动鼠标，可对边框进行不等比例的旋转，如图18-117所示。



图18-116 调整边框形状



图18-117 旋转边框

CS6 起始点：用于定义模糊的起始点。4个起始点到图钉之间的区域完成聚焦，起始点到边框之间的范围模糊程度逐步递增，边框之外的区域完全被模糊。用户可以拖动4个点来调整模糊开始的区域，如图18-118所示。按下【Alt】键拖动鼠标可调整单个点的位置，如图18-119所示。



图18-118 调整模糊



图18-119 调整模糊

CS6 缩放边框：将鼠标放置在边框上，待鼠标指针变为↔形状时拖动鼠标，可等比例缩放模糊范围，模糊的起始点也会随之变化，如图18-120所示。





图18-120 缩放边框

**Photoshop CS6新增功能：光圈模糊**

“光圈模糊”是Photoshop CS6的新增滤镜命令，该滤镜可以在图像中创建一个椭圆形的焦点区域。用户可以为整个图像或特定区域添加一个或多个焦点区域，并可以分别调整每个焦点的模糊范围、起始点等属性，以创建出不同的光圈模糊效果。

## 18.9.3 倾斜偏移 new

“倾斜偏移”滤镜可以在图像中创建焦点带，以获得带状的模糊效果。执行“滤镜→模糊→倾斜偏移”命令，弹出如图18-121所示的界面。

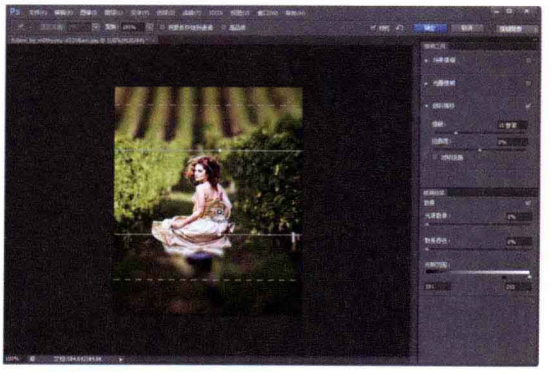


图18-121 “倾斜偏移”界面

CS6 调整模糊起始点：将鼠标置于实线上，待鼠标指针变为↕形状时拖动鼠标，可调整模糊起始点的位置。

CS6 旋转边框：将鼠标置于实线中间的原点上，待鼠标指针变为↖↗形状时拖动鼠标，可旋转模糊边框的角度，如图18-122所示。

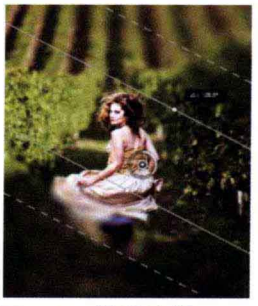
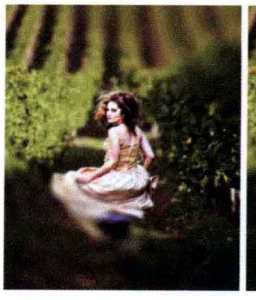


图18-122 旋转边框

CS6 缩放模糊边框：将鼠标置于虚线上拖动鼠标，可缩放模糊边框，调整边框的范围。

CS6 扭曲度：用于控制模糊扭曲的形状，默认值为0%。当设置的参数为负值时，模糊区域将产旋转扭曲，如图12-123所示；当设置的参数为正值时，模糊区域将产生放射状扭曲，如图12-124所示。



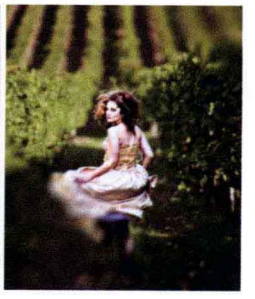


图18-123 扭曲-100% 图18-124 扭曲-100%

CS6 对称扭曲：一般情况下，设置的“扭曲度”只对一个方向的模糊区域起作用，勾选“对称扭曲”选项可同时从两个方向启用扭曲。

## 18.9.4 表面模糊

“表面模糊”滤镜能够在保留边缘的同时模糊图像，该滤镜可以用来创建特殊效果并消除杂色或颗粒。

打开一张图像，如图18-125所示。执行该命令，弹出“表面模糊”对话框，应用滤镜后的效果如图18-126所示。



图18-125 打开图像 图18-126 应用“表面模糊”设置

- 半径：用来指定模糊取样区域的大小。数值越大，模糊的范围就越大。
- 阈值：用来控制相邻像素色调值与中心像素值相差多大时才能成为模糊的一部分，色调值差小于该值的像素将被排除在模糊之外。

## 18.9.5 动感模糊

“动感模糊”滤镜可以根据制作效果的需要沿指定方向、指定的强度模糊图像，形成残影效果。

执行该命令，弹出“动感模糊”对话框，如图18-127所示。应用滤镜后的效果如图18-128所示。在表现对象的速度感时会用到该滤镜。



图18-127 “动感模糊”对话框 图18-128 滤镜效果

- 角度：用来设置模糊的方向。可输入角度值，也可以拖动指针调整角度。
- 距离：用来设置像素移动的距离。

## 18.9.6 方框模糊

“方框模糊”滤镜是基于相邻像素的平均颜色来模糊图像的。

执行该命令，弹出“方框模糊”对话框，如图18-129所示，应用滤镜后的效果如图18-130所示。



图18-129 “方框模糊”对话框 图18-130 滤镜效果

- 半径：可调整用于计算给定像素的平均值的区域大小。

## 18.9.7 高斯模糊

“高斯模糊”滤镜可以添加低频细节，使图像产生一种朦胧效果。

执行该命令，弹出“高斯模糊”对话框，如图18-131所示。应用滤镜后的效果如图18-132所示。



图18-131 “高斯模糊”对话框 图18-132 滤镜效果

- 半径：用来设置模糊的范围，以像素为单位。设置的数值越高，模糊的效果越强烈。

## 18.9.8 模糊/进一步模糊

“模糊”滤镜和“进一步模糊”滤镜都可以对图像边缘过于清晰、对比度过于强烈的区域进行光滑的处理，使图像产生模糊的效果，但它们所产生的模糊程度不同，“进一步模糊”滤镜所产生的模糊效果是“模糊”滤镜的3~4倍。

应用“模糊”滤镜后的效果如图18-133所示；应用“进一步模糊”滤镜后的效果如图18-134所示。这两个滤镜都无对话框。




图18-133 应用模糊效果 图18-134 进一步模糊效果

## 18.9.9 径向模糊

“径向模糊”滤镜可以模拟缩放或旋转相机所产生的模糊效果。执行该命令，弹出“径向模糊”对话框，如图18-135所示。

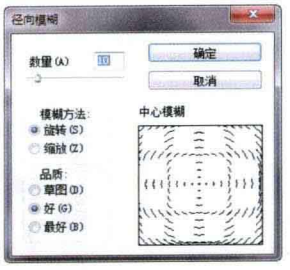



图18-135 “径向模糊”对话框

- 数量：用来设置模糊的强度。数值越大，模糊效果越强烈。
- 模糊方法：选择“旋转”时，图像会沿同心圆环线产生选择的模糊效果，如图18-136所示；选择“缩放”时，图像会产生放射状的模糊效果，如图18-137所示。




图18-136 旋转模糊效果 图18-137 缩放模糊效果

- 品质：用来设置应用模糊效果后图像的显示品质。选择“草图”，处理速度快，但会产生颗粒状效果；选择“好”和“最好”，都可以产生较为平滑的效果，这两种效果在较大的图像中才能看出区别。
- 中心模糊：在预览窗口中单击鼠标，即可指定模糊的中心点。中心点不同，模糊的效果也不同，如图18-138所示。

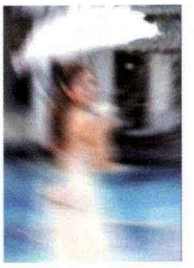



图18-138 不同中心点的模糊效果

## 18.9.10 镜头模糊

“镜头模糊”滤镜通过图像的Alpha通道或图层蒙版的深度值来映射图像中像素的位置，产生带有镜头景深的模糊效果。执行该命令，打开对话框，如图18-139所示。




图18-139 “镜头模糊”对话框

- 更快：可提高预览速度。
- 更加准确：可查看图像的最终效果，但需要较长的预览时间。
- 深度映射：在“源”下拉列表中可选择使用透明层和图层蒙版来创建深度映射。
- “模糊焦距”选项用来设置位于焦点内的像素的深度。如果勾选“反相”，可以反转蒙版和通道，然后再将其应用。
- 光圈：用来设置模糊的显示方式。在“形状”选项下拉列表中可以设置光圈的形状；拖动“半径”值可调整模糊的数量；拖动“叶片弯度”滑块可对光圈边缘进行平滑处理；拖动“旋转”滑块则可旋转光圈。
- 镜面高光：用来设置镜面高光的范围。“亮

度”选项用来设置高光的亮度；“阈值”选项用来设置亮度截止点，超过该截止点亮度的所有像素都被视为镜面高光。

- 杂色：拖动“数量”滑块可以在图像中添加或减少杂色。
- 分布：用来设置杂色的分布方式，包括“平均分布”和“高斯分布”。
- 单色：在不影响颜色的情况下向图像添加杂色。

## 18.9.11 平均模糊

“平均模糊”滤镜可以查找图像的平均颜色，然后以该颜色填充图像，创建平滑的外观。

执行该命令，应用滤镜后的效果如图18-140所示。该滤镜无对话框。



图18-140 打开图像和应用滤镜效果

## 18.9.12 特殊模糊

“特殊模糊”滤镜提供了半径、阈值和模糊品质等设置选项，可以精确地模糊图像。

执行该命令，弹出“特殊模糊”对话框，如图18-141所示。



图18-141 “特殊模糊”对话框

- 半径：设置模糊的范围，数值越高，模糊效果越明显。
- 阈值：确定像素具有多大差异时才会被模糊处理。
- 品质：设置图像的品质，包括“低”、“中等”和“高”。
- 模式：在该选项的下拉列表中可以选择产生模糊效果的模式。在“正常”模式下，不会添加特殊效果；在“仅限边缘”模式下，会以黑色显示图像，以白色描绘出图像边缘像素亮度值变化强烈的区域，如图18-142所示；在“叠加边缘”模式下，以白色描绘出图像边缘像素亮度值变化强烈的区域，如图18-143所示。



图18-142 “仅限边缘”模式



图18-143 “叠加边缘”模式

## 18.9.13 形状模糊

“形状模糊”滤镜可以使用指定的性质创建特殊的模糊效果。

执行该命令，弹出“形状模糊”对话框，如图18-144所示，应用滤镜后的效果如图18-145所示。





图18-144 “形状模糊”对话框　图18-145 应用滤镜效果

- 半径：用来指定模糊取样区域的大小。数值越大，模糊的范围就越大。
- 形状列表：单击列表中的一个形状即可使用该形状模糊图像。

# 18.10 扭曲

”扭曲“滤镜库中包含了11种滤镜，它们可以创建各种样式的扭曲变形效果，还可以改变图像的分布（如非正常拉伸、扭曲等），产生模拟水波和镜面反射等自然效果。

## 18.10.1 波浪

“波浪”滤镜可以在图像上创建波状起伏的图案，生成波浪效果。

打开一张图像，如图18-146所示。执行该命令，弹出“波浪”对话框，单击“确定”按钮，多次按快捷键【Ctrl+F】应用“波浪”滤镜，效果如图18-147所示。



图18-146 打开图像



图18-147 “波浪”对话框和图像效果

- 生成器数：用来设置产生波纹效果的震源总数。
- 波长：用来设置相邻两个波峰的水平距离，其中最小波长不能超过最大波长。
- 波幅：用来设置最大和最小的波幅，其中最小波幅不能超过最大波幅。
- 比例：用来控制水平和垂直方向的波动幅度。
- 类型：用来设置波浪的形状。选择“正弦”选项的效果如图18-148所示；选择“三角形”选项的效果如图18-149所示；选择“方形”选项的效果如图18-150所示。
- 随机化：单击该按钮可随机改变波浪的效果。
- 未定义区域：用来设置如何处理图像中出现的空白区域。选择“折回”，可在空白区域填入溢出的内容；选择“重复边缘像素”，可填入扭曲边缘像素的颜色。

## 18.10.2 波纹

“波纹”滤镜与“波浪”滤镜相同，可以在图像上创建波状起伏的图案，产生波纹的效果。

选择图像中人物外侧选区，执行该命令，弹出“波纹”对话框，单击“确定”按钮，滤镜效果如图18-151所示。



图18-151 应用“波纹”滤镜

- 数量：用来控制波纹的幅度。
- 大小：用来设置波纹的大小。在下拉列表中选择“小”，效果如图18-152所示；选择“中”，效果如图18-153所示；选择“大”，效果如图18-154所示。



图18-148 正弦



图18-149 三角形

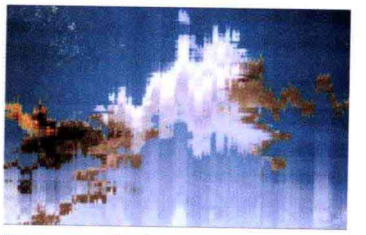


图18-150 方形


图18-152 选择“小”


图18-153 选择“中”


图18-154 选择“大”

## 18.10.3 极坐标

“极坐标”滤镜可以将图像从平面坐标转换为极坐标，或者从极坐标转换为平面坐标。

打开一张图像，如图18-155所示。执行该命令，弹出“极坐标”对话框，应用滤镜后的效果如图18-156所示。


图18-155 打开图像

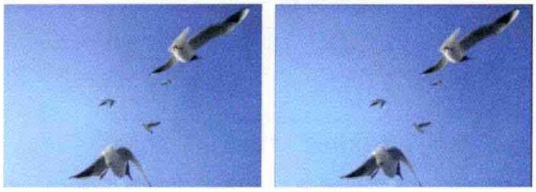

图18-156 应用“极坐标”滤镜

## 18.10.4 挤压

“挤压”滤镜可以将整个图像或选区内的图像向内或向外挤压。执行该命令，弹出“挤压”对话框，如图18-157所示。

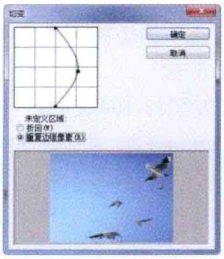

图18-157 应用“挤压”滤镜

数量：变化范围为-100%~100%。当该值为正值时，图像由中心向内凹进；当该值为负值时，图像由中心往外凸出。图像效果如图18-158所示。


图18-158 图像效果

## 18.10.5 切变

“切变”滤镜允许用户按照自己设定的曲线来扭曲图像。执行该命令，弹出“切变”对话框，如图18-159所示。在曲线上可以添加控制点，通过拖动控制点改变曲线的开关即可扭曲图像。


图18-159 “切变”对话框

折回：在空白区域中填入溢出图像之外的图像内容，如图18-160所示。

重复边缘像素：在图像边界不完整的空白区域填入扭曲边缘的像素颜色，如图18-161所示。


图18-160 折回效果


图18-161 重复边缘像素效果

## 18.10.6 球面化

“球面化”滤镜可以产生将图像包裹在球面上的效果。执行该命令，弹出“球面化”对话框，如图18-162所示。

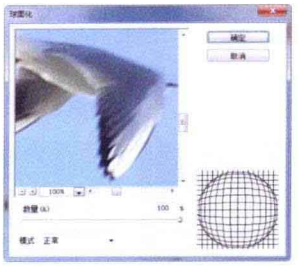


图18-162 “球面化”对话框

- 数量：用来设置挤压程度。该值为正值时，图像向外凸起；为负值时，图像向内收缩，图像效果如图18-163所示。



图18-163 图像效果

- 模式：在该选项的下拉列表中可以选择挤压方式，包括“正常”、“水平优先”和“垂直优先”，效果如图18-164所示。

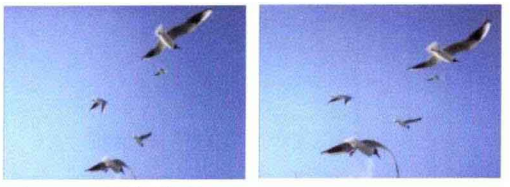


图18-164 图像效果

## 18.10.7 水波

“水波”滤镜可以模拟水池中的波纹，类似水池中的涟漪效果。

打开一张图像，使用椭圆工具创建选区，执行该命令，弹出“水波”对话框，如图18-165所示。

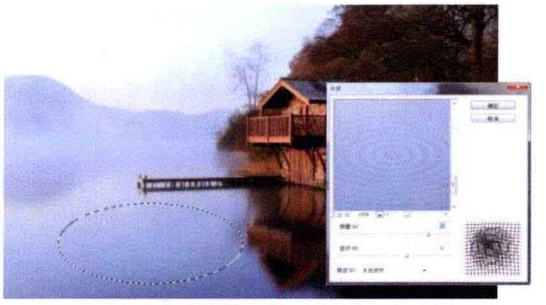


图18-165 “水波”对话框

- 数量：用来设置波纹的大小，范围为-100~100。为负值时，产生下凹的波纹；为正值时，产生上凸的波纹。
- 起伏：用来设置波纹数量，范围为1~20。数值越高，产生的波纹越多。
- 样式：用来设置波纹产生的方式。选择“围绕中心”，可围绕图像的中心产生波纹，如图18-166所示；选择“从中心向外”，波纹从中心向外扩散，如图18-167所示；选择“水池波纹”可产生同心状波纹，如图18-168所示。

## 18.10.8 旋转扭曲

“旋转扭曲”滤镜可以使图像产生旋转的风轮效果，旋转会围绕图像中心进行，中心旋转的程度比边缘大。



图18-166 围绕中心



图18-167 从中心向外

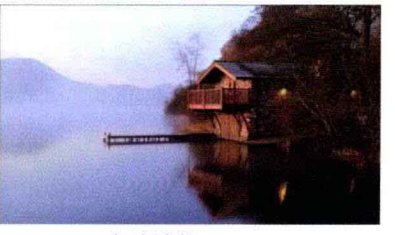


图18-168 水池波纹

打开一张图像，执行该命令，弹出“旋转扭曲”对话框，如图18-169所示。



图18-169 “旋转扭曲”对话框

角度：该值为正值时，沿顺时针方向扭曲；为负值时，沿逆时针方向扭曲，图像效果如图18-170所示。



图18-170 图像效果

## 18.10.9 置换

“置换”滤镜可以根据另一张图片的亮度值使现有图像的像素重新排列并产生位移。下面通过一个小实例为读者介绍“置换”滤镜的使用方法。

**应用案例** **使用“置换”滤镜制作褶皱图像**

**源文件：源文件\第18章\18-10-9.psd 视频：视频\第18章\置换滤镜制作褶皱图像.swf**

STEP 01 执行“文件→新建”命令，弹出“新建”对话框，设置如图18-171所示。单击“确定”按钮，新建空白文档。按【D】键恢复默认的前景色与背景色，执行“滤镜→渲染→云彩”命令，效果如图18-172所示。

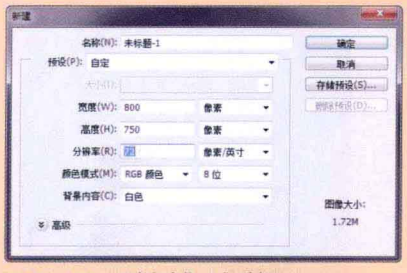



图18-171 “新建”对话框

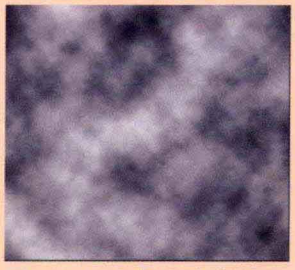


图18-172 应用滤镜效果

STEP 02 执行“滤镜→渲染→分层云彩”命令，效果如图18-173所示。执行“滤镜→风格化→浮雕效果”，弹出“浮雕效果”对话框，设置如图18-174所示。



图18-173 应用滤镜效果




图18-174 “浮雕效果”对话框






图18-175 应用滤镜效果 图18-176 “高斯模糊”对话框

STEP 03 设置完成后，单击“确定”按钮，效果如图18-175所示。执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框，设置如图18-176所示。

STEP 04 设置完成后，单击“确定”按钮，效果如图18-177所示。执行“文件→存储为”命令，将文件保存为“光盘\素材\第18章\1810901.psd”。打开素材图像“光盘\素材\第18章\1810902.jpg”，效果如图18-178所示。

STEP 05 将素材图像拖入“光盘\素材\第18章\1810901.psd”中，如图18-179所示，自动生成“图层1”。执行“滤镜→扭曲→置换”命令，弹出“置换”对话框，设置如图18-180所示。


图18-177 应用滤镜效果


图18-178 打开素材


图18-179 拖入素材

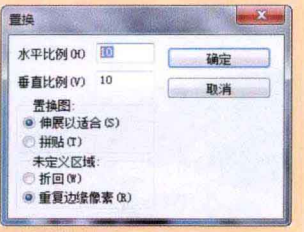
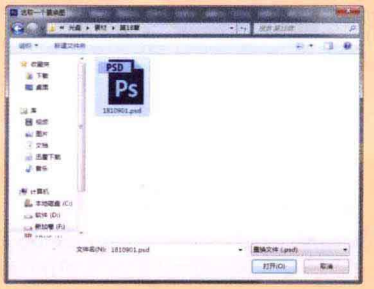
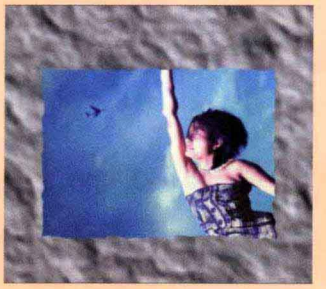


图18-180 “置换”对话框

STEP 06 设置完成后，单击“确定”按钮，弹出“选择一个置换图”对话框，选择刚刚保存的PSD文件，如图18-181所示。单击“确定”按钮，效果如图18-182所示。


图18-181 选择文件


图18-182 图像效果

STEP 07 设置“图层1”的“图层混合模式”为“强光”，图像效果如图18-183所示。按【Ctrl】键单击“图层1”的“图层缩览图”，调出当前图层的选区，如图18-184所示。


图18-183 图像效果


图18-184 调出图层选区

STEP 08 选择“背景”图层，按快捷键【Ctrl+Shift+I】反向选择当前选区，按快捷键【Ctrl+Delete】为选区填充白色背景色，效果如图18-185所示。按快捷键【Ctrt+D】取消图层选区，双击“图层1”，弹出“图层样式”对话框，设置“投影”选项如图18-186所示。


图18-185 为选区填充颜色

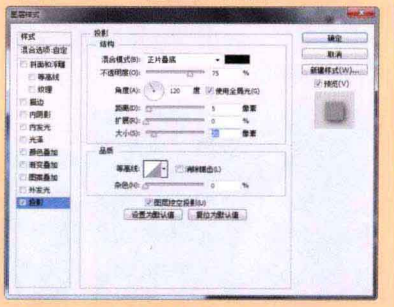


图18-186 “图层样式”对话框


图18-187 效果图层


图18-188 最终效果

STEP 09 设置完成后，单击“确定”按钮，效果如图18-187所示。“图层”面板如图18-188所示。

# 18.11 锐化

“锐化”滤镜组中包含了5种滤镜，如图18-189所示。“锐化”滤镜组通过增加相邻像素间的对比度来聚焦模糊的图像，使图像变得清晰。

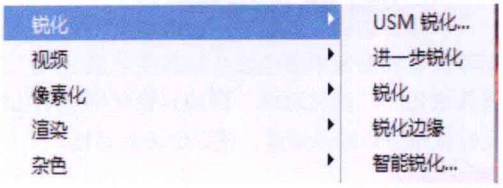



图18-189 菜单栏

## 18.11.1 USM锐化

“USM锐化”滤镜可以查找图像中颜色发生明显变化的区域，然后将其锐化。打开一张图像，执行该命令，弹出“USM锐化”对话框，如图18-190所示。



图18-190 USM锐化

- 数量：用来设置锐化效果的强度。该值越大，锐化效果越明显，图像效果如图18-191所示。



图18-191 图像效果

- 半径：用来设置锐化的范围，图像效果如图18-192所示。



图18-192 图像效果

- 阈值：只有相邻像素间的差值达到该值所设定的范围时才会被锐化。因此，该值越高，被锐化的像素就越少，图像效果如图18-193所示。



图18-193 图像效果

## 18.11.2 锐化/进一步锐化

“锐化”滤镜通过增加像素间的对比度使图像变得清晰，锐化效果不是很明显。“进一步锐化”滤镜用来设置图像的聚焦选区并提高其清晰度达到锐化效果。“进一步锐化”滤镜比“锐化”滤镜的效果更强烈些，相当于用了两三次的“锐化”滤镜。这两种锐化命令都没有对话框。

应用“锐化”滤镜后效果如图18-194所示；应用“进一步锐化”滤镜后效果如图18-195所示。



图18-194 应用“锐化”滤镜



图18-195 应用“进一步锐化”滤镜

## 18.11.3 锐化边缘

“锐化边缘”滤镜与“USM锐化”滤镜一样，都可以查找图像中颜色发生明显变化的区域，然后将其锐化。“锐化边缘”滤镜只锐化图像的边缘，同时保留总体的平滑度，该命令无对话框。

## 18.11.4 智能锐化

“智能锐化”滤镜具有“USM锐化”滤镜不具备的锐化控制功能，通过该功能可设置锐化算法，或控制在阴影和高光区域中进行的锐化量。

执行该命令，弹出“智能锐化”对话框，如图18-196所示。




图18-196 “智能锐化”对话框

- 基本：勾选该选项，可以设置基本的智能锐化功能。
- 设置：如果保存了锐化设置，可在该选项的下拉列表中选择使用某一设置。单击“存储当前设置的拷贝”按钮，可保存当前设置；单击“删除当前设置”按钮，可删除当前的设置。
- 数量：用来设置锐化的数量。该值越大，边缘像素之间的对比度也就越强，图像看起来更加锐利。
- 半径：用来确定受锐化影响的边缘像素的数量。该值越高，受影响的边缘就越宽，锐化的效果也就越明显。
- 移去：在该选项下拉列表中可以选择锐化算法。选择“高斯模糊”，可使用“USM锐化”滤镜的方法进行锐化，如图18-197所示；选择“镜头模糊”，可检测图像中的边缘和细节，并对细节进行更精细的锐化，减少锐化的光晕，如图18-198所示；选择“动感模糊”，可通过设置“角度”来减少由于相机或主体移动而导致的模糊效果，如图18-199所示。



图18-197 移去“高斯模糊”效果



图18-198 移去“镜头模糊”效果



图18-199 移去“动感模糊”效果

- 高级：勾选该选项，除了基本的锐化功能以外，还可以设置阴影和高光区域的锐化，如图18-200所示。

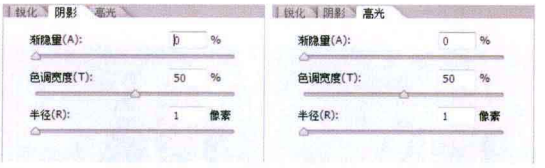



图18-200 “高级”选项

- 渐隐量：用来设置阴影或高光中的锐化量。
- 色调宽度：用来设置阴影或高光中色调的修改范围。
- 半径：用来控制每个像素周围的区域的大小，从而确定像素是在阴影中还是在高光中。

# 18.12 视频

视频滤镜组中的滤镜用来解决视频图像交换时系统差异的问题，使用它们可以处理以隔行扫描方式的设备中提取的图像。

## 18.12.1 NTSC颜色

“NTSC颜色”滤镜匹配图像色域适合NTSC视频标准色域，以使图像可以被电视接收，它的实际色彩范围比RGB图像小。如果一个RGB图像能够用于视频或多媒体时，可以使用该滤镜将由于饱和度过高而无法正确显示的色彩转换为NTSC系统可以显示的色彩。

## 18.12.2 逐行

“逐行”滤镜可以消除图像中的差异交错线，使在视频上捕捉的运动图像变得平滑，应用该命令时可以打开“逐行”对话框，如图18-201所示。

- 消除：用来设置需要消除的扫描线区域，分别为“奇数场”和“偶数场”。选择“奇数场”，可删除奇数扫描线；选择“偶数场”，可删除偶数扫描线。
- 创建新场方式：用来设置消除后以何种方式来填充空白区域。选择“复制”，可复制被删除部分周围的像素来填充空白区域；选择“插值”，则利用被删除部分周围的像素，通过插值的方法进行填充。

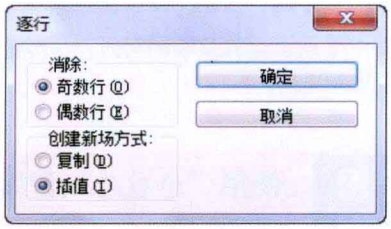



图18-201 “逐行”对话框

# 18.13 像素化

“像素化”滤镜组中包含7种滤镜，它们可以将图像分块或平面化，然后重新组合，创建出彩块、点状、晶块和马赛克等特殊效果。

## 18.13.1 彩块化

“彩块化”滤镜会在保持原有图像轮廓的前提下，使纯色或相近颜色的像素结成像素块。使用该滤镜处理扫描的图像时，可以使其看起来像手绘的图像，也可以使现实主义图像产生类似抽象派的绘画效果。

打开一张图像，如图18-202所示。执行该命令，应用该滤镜后效果如图18-203所示。该滤镜无对话框。



图18-202 打开图像



图18-203 应用“彩块化”滤镜效果

## 18.13.2 彩色半调

“彩色半调”滤镜可以使图像变为网点状效果。它可以将图像的每一个通道划分出矩形区域，再以矩形区域亮度成比例的圆形替代这些矩形。圆形的大小与矩形的亮度成比例，高光部分生成的网点较小，阴影部分生成的网点较大。

执行该命令，打开“彩色半调”对话框，设置该滤镜的相应参数，效果如图18-204所示。



图18-204 应用“彩色半调”滤镜效果

- 最大半径：用来设置生成的最大网点的半径。
- 网角（度）：用来设置图像各个原色通道的网点角度。图像为灰度模式，只能使用“通道1”；图像为RGB模式，可以使用3个通道；图像为CMYK模式，可以使用所有通道。当各个通道中网点设置的数值相同时，生成的网点会重叠显示出来。

## 18.13.3 点状化

“点状化”滤镜可以将图像中的颜色分散为随机分布的网点，产生点状化绘画效果，并使用背景色作为网点之间的画布区域。

执行该命令，打开“点状化”对话框，可通过“单元格大小”来控制网点的大小，设置该滤镜的相应参数，效果如图18-205所示。

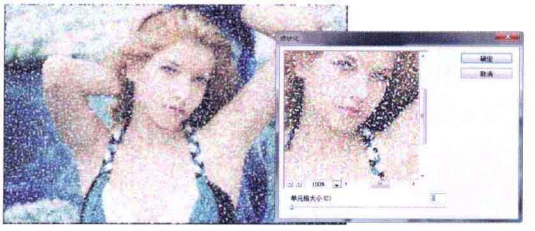


图18-205 应用“点状化”滤镜效果

**应用案例**

### 使用“点状化”滤镜制作大雪图像效果

源文件：源文件\第18章\18-13-3.psd
视　频：视频\第18章\点状化滤镜制作大雪图像效果.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第18章\1813301.jpg”，效果如图18-206所示。拖动“背景”图层到“新建图层”按钮上，创建“背景 副本”图层，如图18-207所示。



图18-206 打开图像



图18-207 创建图层

STEP 02 执行“滤镜→像素化→点状化”命令，图像效果如图18-208所示。执行“图像→调整→阈值”命令，设置“阈值色阶”值为“255”，效果如图18-209所示。



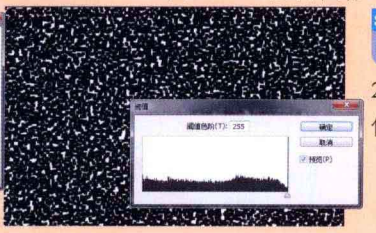


图18-208 应用“点状化”滤镜　图18-209 设置“阈值”色阶

STEP 03 设置“背景 副本”图层的混合模式为“滤色”，如图18-210所示。执行“滤镜→模糊→动感模糊”命令，在弹出的对话框中设置相应参数，如图18-211所示。



图18-210 设置图层混合模式

STEP 04 单击图层面板下“添加图层蒙版”按钮，为“背景副本”图层添加图层蒙版。设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”在蒙版中对人物身体位置进行轻微的涂抹，如图18-212所示。

STEP 05 按快捷键【Alt+Shift+Ctrl+E】盖印图层，如图18-213所示。执行“滤镜→锐化→USM锐化”命令，在弹出的对话框中设置相应的参数，效果如图18-214所示。



图18-211 应用“动感模糊”滤镜



图18-212 添加蒙版

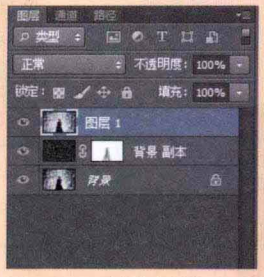



图18-213 盖印图层



图18-214 图像效果

## 18.13.4 晶格化

“晶格化”滤镜可以使图像中相近的像素集中到多边形色块中，产生类似结晶的颗粒效果。

执行该命令，打开“晶格化”对话框，可通过“单元格大小”来控制多边形色块的大小。设置该滤镜的相应参数，效果如图18-215所示。



图18-215 应用“晶格化”滤镜效果

## 18.13.5 马赛克

“马赛克”滤镜将具有相似色彩的像素合成规则排列的方块，产生马赛克的效果。

执行该命令，打开“晶格化”对话框，可通过“单元格大小”调整马赛克的大小。设置该滤镜的相应参数，效果如图18-216所示。



图18-216 应用“马赛克”滤镜效果

## 18.13.6 碎片

“碎片”滤镜可以把图像的像素重复复制4次，再将其平均且相互偏移，使图像产生一种没有对准焦距的模糊效果。该滤镜无对话框。为图像应用滤镜后效果如图18-217所示。



图18-217 应用“碎片”滤镜效果

## 18.13.7 铜板雕刻

铜版雕刻”滤镜可以在图像中随机生成各种不规则的直线、曲线和斑点，使图像产生年代久远的金属板效果。

执行该命令，打开“铜板雕刻”对话框，在“类型”选项中可以选择一种网点图案，为图像应用滤镜后效果如图18-218所示。

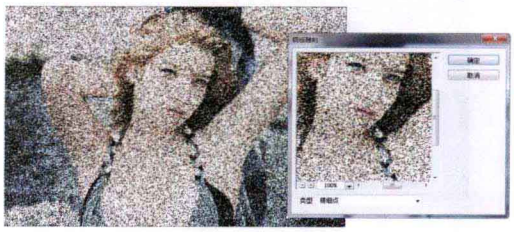


图18-218 应用“铜板雕刻”滤镜效果

# 18.14 渲染

“渲染”滤镜组能够在图像上创建3D形状贴图、云彩图案、折射图案和模拟的光反射效果。“渲染”滤镜组中包含5种滤镜。

## 18.14.1 分层云彩

“分层云彩”滤镜可以将云彩数据和前景色颜色值混合，其方式与“插值”模式混合颜色的方式相同，如图18-219所示。





图18-219 应用“分层云彩”滤镜效果

## 18.14.2 光照效果 new

“光照效果”滤镜通过光源、光色选择、聚焦和定义物体反射特性等在图像上产生光照效果，还可以使用灰度文件的纹理产生类似3D的效果。

执行该命令，打开“光照效果”对话框，如图18-220所示。在该对话框中进行相关设置，应用该滤镜后的效果如图18-221所示。



图18-220 “光照效果”对话框



图18-221 应用“光照效果”滤镜效果

“光照效果”滤镜是一个比较特殊的滤镜，它包含17种光照样式、3种光照类型和6套光照属性，下面将逐一进行详细讲解。

在“样式”选项的下拉列表中可以选择一种灯光的样式，Photoshop共提供了16种样式，每一种样式产生不同的灯光效果，如图18-222所示。用户自己定义的灯光样式可以通过单击“存储”按钮将其保存，以便日后使用。若对其中的样式不满意，则可以单击“删除”按钮将其删除，但默认的样式不能删除。



蓝色全光源



圆形光



向下交叉光



交叉光



默认值



五处下射光


五处上射光


手电筒


喷涌光


平行光


RGB光


柔化直接光


柔化全光源


柔化点光


三处下射光


三处点光

图18-222 16种样式的灯光效果

### 设置光照

对话框左侧是图像预览区，该区域用于布置灯光，如图18-223所示。在这里，灯光的焦点用小圆圈表示，拖动它可以改变光源的位置，如图18-224所示。在聚集点四周有4个小圆点，这些点称为控制手柄，拖动它们可以改变灯光照射的射程和范围，如图18-225所示。

连接聚集点的控制手柄表示灯光是沿这根轴照射物体的，调整它的方向可改变光源的照射方向。

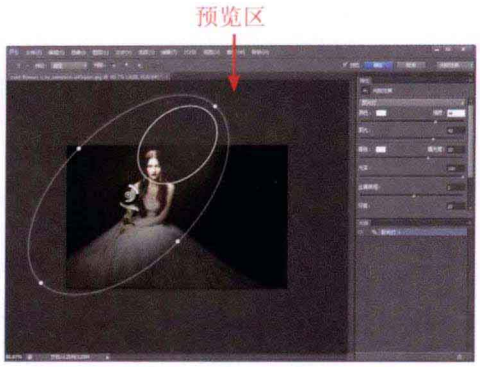
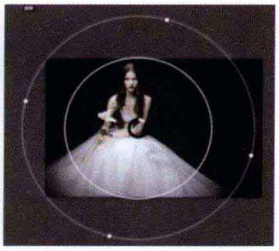


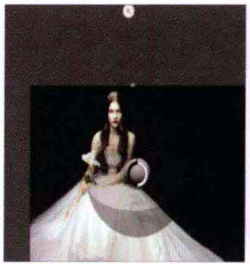
图18-223 “光照效果”对话框

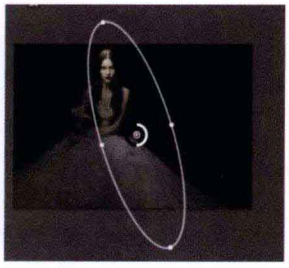

图18-224 调整光源位置


图18-225 控制光源范围

在“光照类型”选项下拉列表中除了“点光”光照以外，还有两种光照类型：“无限光”和“聚光灯”。

- 无限光：类似于阳光，可以通过中心的操纵杆进行全方位摇动使光照变亮或变暗，如图18-226所示。
- 聚光灯：类似于灯光，可以调节聚光大小，照亮的范围随之变大或变小，如图18-227所示。


图18-226 无限光


图18-227 聚光灯

### 属性参数

光照对话框中的其他参数功能如下：

- 颜色：可以设置灯光的颜色，单击可调出“拾色器”。
- 强度：可以设置灯光的亮度。

- 聚光：可以调整灯光的聚光角度。
- 着色：可以通过选择不同的颜色改变光照的强度。
- 曝光度：通过设置数值可以实现对材质的曝光度的调整。
- 光泽：通过设置数值实现对材质的光泽调整。
- 金属质感：通过设置数值调整灯光下材质的金属质感。

*Tips*

如果想要添加光照效果，只需要将光照图标拖至预览区域的图像上即可添加光照。需要注意的是，最多可以添加16种光照。如果需要删除光照效果，可以单击光照的中央圆圈，然后将其拖至预览区域右下角的图标上即可。

*Tips* 为什么用户菜单中的光照效果不能使用？

Photoshop CS6中的光照效果需要设置图形处理器，如果想要它显示在菜单中，可以执行“编辑→首选项→性能”命令，在对话框中勾选“使用图形处理器”，便会添加到滤镜菜单中。

## 18.14.3 镜头光晕

“镜头光晕”滤镜可模拟亮光照射到相机镜头所产生的折射，用来表现玻璃、金属等反射的光芒，或用来增强日光和灯光的效果。

执行该命令，打开“镜头光晕”对话框，设置相应参数，应用该滤镜后的效果如图18-228所示。




图18-228 应用“镜头光晕”滤镜效果

- 光晕中心：在图像缩览图上单击或者拖动十字手柄，可以指定光晕的中心。
- 亮度：用来控制光晕的强度，变化范围为10%～300%。
- 镜头类型：用来选择产生光晕的镜头类型，不同的类型产生不同的效果，如图18-229所示为除默认类型以外的3种效果。



35mm聚集　105mm聚集　电影镜头

图18-229 3种镜头类型

## 18.14.4 纤维

“纤维”滤镜可使前景色和背景色随机产生编织纤维的外观效果。

执行该命令，打开“纤维”对话框，设置相应参数，如图18-230所示，应用该滤镜后的效果如图18-231所示。



图18-230 “纤维”对话框　图18-231 滤镜效果

- 差异：用来设置颜色的变化方式。该值较低时，会产生较长的颜色条纹；该值较高时，会产生较短且颜色分布变化更大的纤维。
- 强度：用来控制纤维的外观。该值较低时，会产生松散的织物效果；该值较高时，会产生短的绳状纤维。
- 随机化：单击该按钮可随机生成新的纤维外观。

## 18.14.5 云彩

“云彩”滤镜使用前景色和背景色之间的随机像素值将图像生成柔和的云彩图案。它是唯一能在透明图层上产生效果的滤镜，在使用前应设定好前景色与背景色。

**应用案例**

## 使用“云彩”滤镜制作烟雾效果

源文件：源文件\第18章\18-14-5.psd 视频：视频\第18章\云彩滤镜制作烟雾效果.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第18章\1814501.jpg”，效果如图13-232所示。打开“图层”面板，单击“图层”面板上的“创建新图层”按钮，新建“图层1”，如图13-233所示。



图18-232 打开图像



图18-233 新建图层

STEP 02 执行“滤镜→渲染→云彩”命令，效果如图13-234所示。将“图层1”的“图层混合模式”设置为“滤色”，效果如图13-235所示。

STEP 03 选择“图层1”，单击“图层”面板下部的“添加图层蒙版”按钮，如图18-236所示。设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”在图层蒙版中进行涂抹，完成效果如图18-237所示。




图18-234 云彩滤镜



图18-235 混合效果



图18-236 新建图层蒙版



图18-237 最终效果

# 18.15 杂色

“杂色”滤镜组用来添加或去除图像中的杂色以及带有随机分布色阶的像素，执行“滤镜→杂色”命令，打开子菜单，可以看到该滤镜组中的5种滤镜，如图13-238所示。

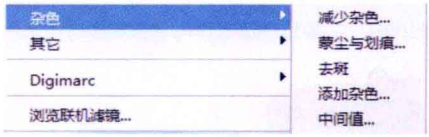



图18-238 杂色滤镜组

## 18.15.1 减少杂色

“减少杂色”滤镜可基于影响整个图像或单个通道的用户设置，保留边缘的同时减少杂色。

打开一张素材图像，如图18-239所示。执行“滤镜→杂色→减少杂色”命令，弹出“减少杂色”对话框，设置相关参数，应用滤镜后效果如图18-240所示。

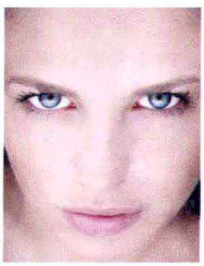


图18-239 打开图像



图18-240 减少杂色

“基本”选项用来设置滤镜的基本参数，包括“强度”、“保留细节”、“减少杂色”、“锐化细节”、“移去JPEG不自然感”。

- 设置：如果保存了预设参数，可在该选项下拉列表中选择。单击“存储当前设置的拷贝”按钮，弹出“新建滤镜设置”对话框，如图18-241所示。在“名称”文本框中输入相应值即可保存当前设置。在“设置”选项下拉列表中，选择刚刚保存的当前设置，单击“删除当前设置”按钮，弹出“减少杂色”提示对话框，如图18-242所示，单击“是”按钮，可删除当前设置。




图18-241 “新建滤镜设置”对话框

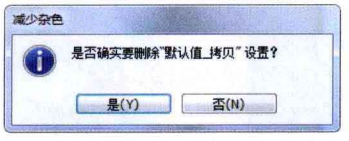



图18-242 删除设置提示对话框

- 强度：用来控制应用于所有图像通道的亮度杂色减少量。
- 保留细节：用来设置图像边缘和图像细节的保留程度。当该值为100%时，可保留大多数图像细节，但会将亮度杂色减到最少。
- 减少杂色：用来去除随机的颜色像素。该值越高，减少的杂色越多。
- 锐化细节：用来对图像进行锐化。
- 移去JPEG不自然感：勾选该复选框，可去除由于使用低品质的JPEG图像而导致斑驳的伪像和光晕。
- 高级：如果亮度杂色在一个或两个颜色通道中较明显，便可以选择相应的通道来去除杂色。方法是：单击对话框中的“高级”单选按钮，在“减少杂色”对话框中选择“每通道”选项，设置颜色“通道”，再使用“强度”和“保留细节”来减少该通道中的杂色，如图18-243所示。



图18-243 “高级”选项参数

*Tips*

造成图像杂色的可能性主要有以下两种情况：明亮度杂色，这些杂色使图像看起来斑斑点点；颜色杂色，这些杂色通常看起来像是图像中的彩色伪像。

如果在数码相机上用很高的ISO设置、曝光不足或者用较慢的快门速度在黑暗区域中拍照，就可能导致出现杂色。扫描图像时，扫描传感器也可能导致图像出现杂色。通常，扫描的图像上会出现胶片的微粒图案。

## 18.15.2 蒙尘与划痕

“蒙尘与划痕”滤镜通过更改相异的像素来减少杂色。主要用来搜索图片中的缺陷，再进行局部的模糊并将其融入周围的像素中，对于去除扫描图像中的杂点和折痕效果非常显著。

打开一张素材图像，执行“滤镜→杂色→蒙尘与划痕”命令，弹出“蒙尘与划痕”对话框，相关参数设置及应用滤镜后效果如图18-244所示。




图18-244 “蒙尘与划痕”对话框及图像效果

## 18.15.3 去斑

由于“去斑”滤镜无弹出对话框，不能对去斑程度进行参数控制。因此，在应用滤镜后，可以按

快捷键【Ctrl+F】重复使用该滤镜，以便去除图像中的杂点，达到满意的效果。但应注意的是，多次使用该滤镜会使图像变得模糊。

“去斑”滤镜的主要作用是消除图像中的斑点，一般对扫描的图像可以使用此滤镜对图像进行去斑。该滤镜能够在不影响整体轮廓的情况下，对细小、轻微的杂点进行柔化，从而达到去除杂点的效果。

执行“滤镜→杂色→去斑”命令，即可看到去斑前后的图像效果，如图18-245所示。

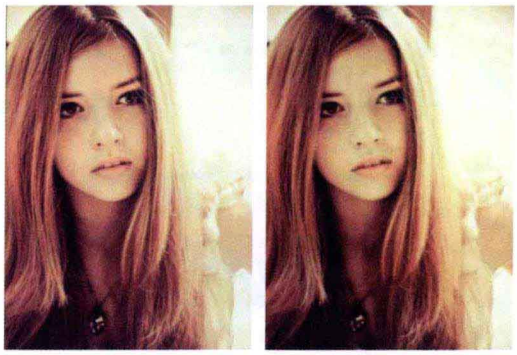


图18-245 去斑前后效果对比图

## 18.15.4 添加杂色

“添加杂色”滤镜可将随机的杂点混合到图像中，模拟在高速胶片上拍照的效果。执行“滤镜→杂色→添加杂色”命令，弹出“添加杂色”对话框，相关参数设置及应用滤镜后效果如图18-246所示。



图18-246 “添加杂色”对话框及图像效果

- 数量：用来设置杂色的数量。
- 分布：用来设置杂色的分布方式。杂色分布选项包括“平均分布”和“高斯分布”。选择“平均分布”选项，使用随机数值分布杂色的颜色值以获得细微效果，如图18-247所示；选择“高斯分布”选项，将沿一条钟形曲线分布的方式来添加杂点，杂点效果较为强烈，如图18-248所示。



图18-247 平均分布



图18-248 高斯分布

- 单色：勾选该复选框，将此滤镜只应用于图像中的色调元素，而不改变颜色。

## 18.15.5 中间值

“中间值”滤镜利用平均化手段重新计算分布像素，即用斑点和周围像素的中间颜色作为两者之间的像素颜色来消除干扰，从而减少图像的杂色。

执行“滤镜→杂色→中间值”命令，弹出“中间值”对话框，如图18-249所示，应用滤镜后效果如图18-250所示。



图18-249 “中间值”对话框



图18-250 应用滤镜效果

- “半径”：用来调整混合时采用的半径值，该值越大，像素的混合效果越明显。

# 18.16 其他

“其他”滤镜组中可以自定义滤镜效果，还可以使用滤镜修改蒙版、在图像中使选区发生位移和快速调整颜色的命令。执行“滤镜→其他”命令，打开子菜单，可以看到该滤镜组中的5种滤镜，如图13-251所示。

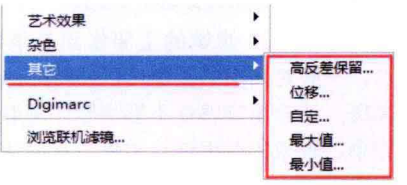



图18-251 “其他”滤镜组

## 18.16.1 高反差保留

“高反差保留”滤镜可以删除图像中色调变化平缓的部分，保留色彩变化最大的部分，可用于从扫描凸显中提取线画稿和大块黑色区域，执行“滤镜→其他→高反差保留”命令，弹出“高反差保留”对话框，如图18-252所示，应用滤镜后效果如图18-253所示。




图18-252 “高反差保留”对话框



图18-253 应用“高反差保留”滤镜效果

- “半径”：用来设置保留范围的大小。该值越大，所保留的原图像像素越多。

## 18.16.2 位移

“位移”滤镜可以为图像中的选区指定水平或垂直移动量，而选区的原位置变成空白区域。

执行“滤镜→其他→位移”命令，弹出“位移”对话框，设置如图18-254所示，应用滤镜后效果如图18-255所示。

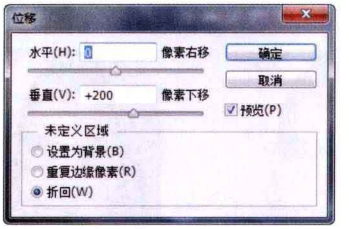



图18-254 “位移”对话框



图18-255 应用“位移”滤镜效果

- 水平：用来设置水平偏移的距离。为正值时，向右偏移；为负值时，向左偏移。
- 垂直：用来设置垂直偏移的距离。为正值时，向下偏移；为负值时，向上偏移。
- 未定义区域：用来设置偏移图像后产生的空缺部分的填充方式。
- 设置为背景：选择该单选按钮，将以背景色填充空缺部分，如图18-256所示。
- 重复边缘像素：选择该单选按钮，可在图像边界不完整的空缺部分填入扭曲边缘的像素颜色，如图18-257所示。



图18-256 设置为背景



图18-257 重复边缘像素

折回：选择该单选按钮，可在空缺部分填入溢出图像之外的图像内容。

## 18.16.3 自定

“自定”滤镜提供自定义滤镜效果的功能，它可以根据预定义的数学运算更改图像中每个像素的亮度值，这种操作与通道的加、减计算类似。读者可以存储创建的自定滤镜，并将其用于其他图像。

执行“滤镜→其他→自定”命令，弹出“自定”对话框，如图18-258所示。单击“存储”按钮，弹出“存储”对话框，如图18-259所示，单击“保存”按钮，即可将自定义滤镜存储。




图18-258“自定”对话框 图18-259 “存储”对话框

缩放：输入一个值，用该值去除计算机中包含的像素的亮度值总和。

位移：输入要与缩放计算结果相加的值。

## 18.16.4 最大值/最小值

“最大值”滤镜可以在指定的半径内，用周围像素的最高亮度值替换当前像素的亮度值。“最大值”滤镜具有应用阻塞的效果，可以扩展白色区域，阻塞黑色区域。

执行该命令，弹出“最大值”对话框，设置的相关参数及应用滤镜后效果如图18-260所示。




图18-260 “最大值”对话框及应用效果

半径：通过设置“半径”值可调整原图像的模糊程度。该值越大，原图像模糊程度越强；该值越小，原图像模糊程度就越弱，图像效果如图18-261所示。




图18-261 图像效果

“最小值”滤镜可以在指定的半径内，用周围像素的最低亮度值替换当前像素的亮度值。“最小值”滤镜具有伸展的效果，可以扩展黑色区域、收缩白色区域，阻塞黑色区域。

执行该命令，弹出“最小值”对话框，相关参数设置及应用滤镜后效果如图18-262所示。




图18-262“最小值”对话框及应用效果

半径：通过设置“半径”值可调整原图像的模糊程度：该值越大，原图像的模糊程度越强；该值越小，原图像的模糊程度就越弱，图像效果如图18-263所示。




图18-263 图像效果

*Tips*

“自定义滤镜”存储的扩展名为 .acf。单击“载入”按钮，弹出“载入”对话框，选中自定滤镜，可将自定的滤镜载入到图像中。

*Tips*

“最大值”和“最小值”滤镜通常用来修改蒙版。“最大值”滤镜用于收缩蒙版，“最小值”滤镜用于扩展蒙版。

# 18.17 Digimarc

Digimarc滤镜可以将数字水印嵌入到图像中，使图像的版权通过Digimarc Image 技术的数字水印受到保护。水印是一种以杂色方式添加到图像中的数字代码，添加Digimarc 水印后，无论进行通常的图像编辑或是文件格式转换后水印仍然存在。拷贝带有嵌入水印的图像时，水印与水印相关的任何信息也被拷贝。Digimarc滤镜组中包括“嵌入水印”滤镜和“读取水印”滤镜。

在图像中嵌入水印之前，应注意以下几个方面：

### 颜色变化

为了有效地嵌入水印使肉眼察觉不到，图像必须包含一定程度的颜色变化或随机性，不能大部分或全部由一种单调颜色构成。

### 像素大小

如果不希望在实际使用前修改或压缩图像，建议用100像素×100像素；如果希望在添加水印后裁剪、旋转、压缩或以其他方式修改图像，建议用256像素×256像素；如果希望图像最终以300dpi或更高的打印形式显示，建议用750像素×750像素。用于水印的像素尺寸没有上限。

### 文件压缩

一般来说，使用有损压缩方法（如JPEG）后，Digimarc 水印会保留下来，但建议首先考虑图像品质，然后再考虑文件大小。此外，嵌入水印时选取的“水印耐久性”设置越高，数字水印在压缩后仍存在的可能性就越大。

“嵌入水印”滤镜可以在图像中加入著作权信息。执行“滤镜→Digimarc→嵌入水印”命令，弹出“嵌入水印”对话框，如图18-264所示。




图18-264 “嵌入水印”对话框

- Digimarc标识号：设置创建者的个人信息。
- 图像信息：用来填写版权的申请年份等信息。
- 图像属性：用来设置图像的使用范围。选择“限制使用”复选框，可以限制图像的用途；选择“请勿拷贝”复选框，可指定不能拷贝的图像；选择“成人内容”复选框，将图像内容标识为只适于成人。
- 目标输出：指定图像是用于显示器显示、Web显示或是打印显示。
- 水印耐久性：设置水印的耐久性和可视性。

# 18.18 外挂滤镜

外挂滤镜是由第三方厂商或个人开发的滤镜，Photoshop除了可以使用它本身自带的滤镜之外，还允许安装使用其他厂商提供的滤镜，这些从外部装入的滤镜，称之为“第三方滤镜”。

## 18.18.1 了解外挂滤镜

目前，专为Photoshop开发的滤镜多达近千种，这些滤镜不仅种类繁多，而且功能也十分强大，有些滤镜的版本也在不断地升级，下面介绍一种最具代表性的外挂滤镜。

KPT Channel Surfing是一个处理色频(Channel)的滤镜，如图18-265所示。它允许对所有色频进行微调，也可以对单个色频进行调整。同时，可以给予色频套用Blur（模糊）、Contrast（调整对比度）、Sharpen（锐化）和Value Shift（调整明暗）4种效果，随时可以调整这些效果的强度与透明度，并且控制效果与原图像的混合模式。

执行“滤镜→KPT effects”命令，打开子菜单，可以看到该滤镜组中的9种滤镜，如图18-266所示。

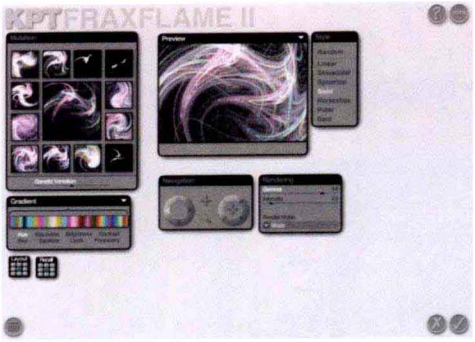



图18-265　KPT 7.0工作界面




图18-266　KPT effects外挂滤镜组

- KPT Channel Surfing滤镜：是一个处理通道的滤镜，它既允许对所有通道进行调整，也可以允许对单个通道进行调整。
- KPT Fluid滤镜：是用来模拟画笔在液体上做涂抹液态的画面来制作效果。
- KPT FraxFlame滤镜：是分形技术的意思，简单地说，分形技术就是将不规则形状按照一定规律重复、组合成新的形状。KPT 7.0的这个滤镜正是利用分形技术来创造复杂图形。
- KPT Gradient Lab滤镜：这个滤镜是增强对Photoshop渐变功能的扩充，可以更轻易制作出具有复杂形状和样式的多层渐变。
- KPT Hyper Tiling滤镜：实现超级拼贴功能。使用该滤镜可以创建复杂的拼贴效果，可以将原图像拼贴到2d平面或4d空间中。
- KPT Ink Dropper滤镜：这个滤镜与KPT Fluid滤镜有些相似，都是用来模拟液体效果的。一般情况下利用它来创建彩色墨水滴溅在平面上的效果。
- KPT Lightning滤镜：这是一款模仿自然闪电效果的滤镜。
- KPT Pyramid Paint滤镜：这个滤镜可以将影像转换成类似于油画的效果。在滤镜中可以对图像的色调、饱和度、亮度等参数进行调整，使生成的效果更具艺术特质。
- KPT Scatter滤镜：这个滤镜的主要作用就是在图像中建立各种微粒运动的效果。可以通过该滤镜控制粒子的大小、位置、颜色、阴影等诸多细节。

## 18.18.2 安装外挂滤镜

随着外挂滤镜的种类越来越多，以其快而专业的优势，已经成为Photoshop处理图像时不可或缺的一部分。但这些滤镜的安装却有所不同，一般都可以按照以下两种方法进行安装：

很多外挂滤镜本身带有安装程序，可以像安装软件一样进行安装。首先找到该外挂滤镜的安装程序文件（通常为Setup.exe），双击它启动安装程序，然后根据提示进行安装即可。

有些外挂滤镜本身不带有安装程序，而只是一些滤镜文件，只需要手动将其复制到Photoshop安装目录下的Plug-ins文件夹中。如果没有将外挂滤镜安装在Plug-ins文件夹内，可执行“编辑→首选项→增效工具”命令，弹出“首选项”对话框，勾选“附加的增效工具文件夹”选项，然后在打开的对话框中选择安装外挂滤镜的文件夹即可。不使用外挂滤镜时，可以取消“附加的增效工具文件夹”选项的勾选，并重新运行Photoshop。

*Tips*

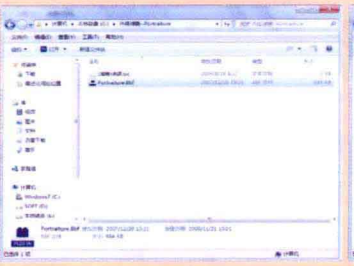
一般滤镜在安装过程中会提示用户选择一个文件夹以放置程序文件。此时应当将该位置设置为 Photoshop 安装目录下的 Plug-ins 文件夹。例如：Photoshop 中自带的滤镜安装位置是 \Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS6\Plug-ins，那么安装外挂滤镜的位置也应该在此位置。根据以上操作完成安装后，启动 Photoshop 可以在“滤镜”菜单中看到刚刚安装的外挂滤镜。

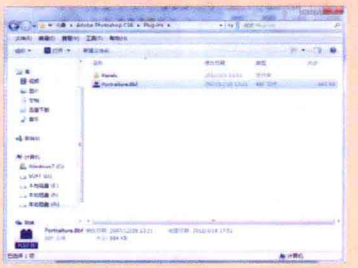
## 应用案例 安装外挂磨皮滤镜

源文件：无　　视频：光盘\视频\第18章\安装外挂磨皮滤镜.swf

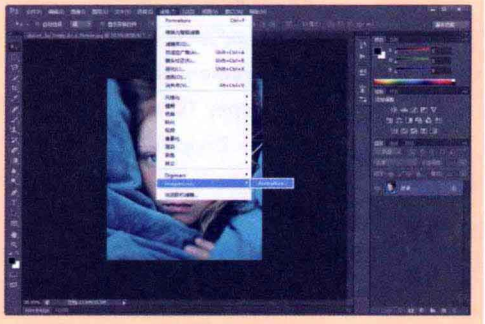
STEP 01 打开 Portraiture 滤镜所在文件夹，选择“Portraiture.8bf”文件，按快捷键【Ctrl+C】进行“复制”，复制滤镜文件，如图 18-267 所示。

STEP 02 将 Photoshop 安装目录\Plug-ins 文件夹打开，按快捷键【Ctrl+V】进行粘贴，如图 18-268 所示。


图18-267 复制文件


图18-268 粘贴文件

STEP 03 将 Photoshop CS6 打开，随便打开一张图片，执行“滤镜→ Imagenomic → Portraiture”命令，菜单栏中就会显示该滤镜。如图 18-269 所示。


图18-269 滤镜安装成功

*Tips*

本案例中所提到的外挂滤镜安装软件，可以通过互联网下载试用，也可以通过正规渠道购买正式版本。

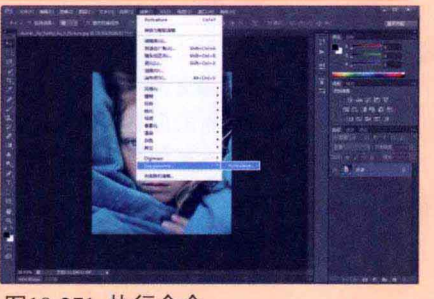
## 应用案例 使用磨皮滤镜去除面部雀斑

源文件：光盘\源文件\第18章\18-18-2.psd
视　频：光盘\视频\第18章\使用磨皮滤镜去除面部雀斑.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第18章\18-18-2.jpg”，效果如图 18-270 所示。

STEP 02 单击“污点修复”工具按钮，对人物的脸部进行修复，执行“滤镜→ Imagenomic → Portraiture”命令，如图 18-271 所示。


图18-270 打开图像


图18-271 执行命令

STEP 03 打开对话框，设置各项参数，效果如图 18-272 所示。单击“确定”按钮，效果如图 18-273 所示。


图18-272 打开对话框


图18-273 图像效果

*Tips*

“自定滤镜”存储的扩展名为 .acf。单击“载入”按钮，弹出“载入”对话框，选中自定滤镜，可将自定的滤镜载入到图像中。

# 18.19 专家支招

无论是Photoshop自带的滤镜还是第三方滤镜。都可以轻松地制作出效果惊人的图像。综合使用多种滤镜，充分发挥自己的想象力，会使图像处理工作变得更加丰富多彩。

## 18.19.1 如何对CMYK图像使用滤镜

Photoshop中的大部分滤镜不能使用在CMYK模式的图像上。在制作时可以首先在RGB图像中使用滤镜进行图像处理，然后再将RGB图像转换成CMYK模式，以便印刷使用。

## 18.19.2 关于智能滤镜的使用

对图像使用了滤镜后，一般情况下会对原图造成破坏。如果想要避免这种情况，可以选择使用智能滤镜。智能滤镜作为图层效果存储在“图层”面板中，并且可以利用智能对象中包含的原始图像数据随时重新调整这些滤镜，如图18-274所示。有关智能滤镜效果和非破坏性编辑的详细信息，详见本书第10章相关内容。

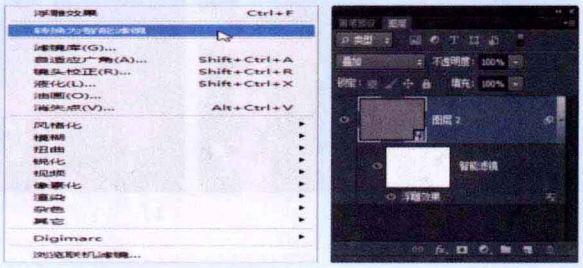



图18-274 使用智能滤镜

# 18.20 总结扩展

Photoshop的滤镜功能十分强大，在对图像处理的过程中具有神奇的作用。但想要使用滤镜制作出最佳的艺术效果，不仅需要使用者可以熟练地使用滤镜功能，还需要具有丰富的想象力，这样才能充分发挥滤镜的强大功能，制作出具有艺术特效的作品。

## 18.20.1 本章小结

本章主要介绍了滤镜的种类和使用方法。通过对滤镜的学习，读者需要能够理解不同种类滤镜之间的区别和联系，这样在使用时才能够得心应手，从而可以使用滤镜实现丰富的图像效果，产生画龙点睛的效果。

## 18.20.2 举一反三——使用滤镜制作DM宣传单

| | |
|---|---|
| 源文件： | 光盘\源文件\第18章\ 18-20-2.psd |
| 视频文件： | 光盘\视频\第18章\使用滤镜制作DM宣传单 |
| 难易程度： | ★★★☆☆ |
| 学习时间： | 35分钟 |


（1）


（2）


（3）



（4）

1. 新建文档，填充黑色，拖入狮头素材，设置“混合模式”和“不透明度”，添加图层蒙版。
2. 新建图层，分别对图层应用“云彩”、“径向模糊”以及“光照”滤镜，设置“混合模式”。
3. 新建“照片滤镜”和“渐变映射”调整图层，拖入相应的素材图像。
4. 使用“文字工具”在图像上输入相应的文字内容。

读书笔记

# 第19章　分析、打印与输出

本章主要讲解图像的打印与输出。当制作或编辑完图像之后，最后一步工作就是保存、打印与输出。目前可以输出的方式比较多，如用打印机打印输出、用网络进行快速传送和用刻录机刻成光盘进行发送等方式。本章主要对传统的打印输出方式进行详细讲解，即如何在Photoshop CS6中打印与输出图像。

**本章学习重点**



第 541 页
掌握如何印创建与编辑比例标记



第 546 页
掌握如何设置打印页面



第 547 页
掌握如何设置打印选项



第 551 页
了解印刷输出的方法

## 19.1 “分析”命令

在“分析”命令下包括多个测量工具。通过使用测量功能，可以测量用“标尺工具”或“选择工具”定义的任何区域，包括用“套索工具”、“快速选择工具”或“魔棒工具”选定的不规则区域。也可以计算高度、宽度、面积和周长，跟踪一个或多个图像的测量。

### 19.1.1 设置测量比例

设置测量比例是在图像中设置一个与比例单位（如英寸、毫米或微米）数相等的指定像素数。在创建比例之后，用户就可以用选定的比例单位测量区域，并接收计算和记录结果。读者可以创建多个测量比例预设，但在文档中一次只能使用一个比例。

执行“图像→分析→设置测量比例→自定”命令，系统会自动选定“标尺工具”，弹出“测量比例”对话框，如图19-1所示。

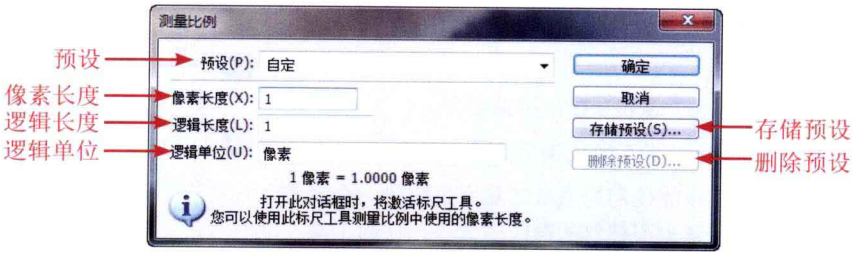



图19-1 “测量比例”对话框

- 预设：可以为经常使用的测量比例创建预设。这些预设将添加到“分析→设置测量比例”子菜单中。文档的当前测量比例在子菜单中将被选中，并出现在“信息”面板中。如果创建了自定义测量比例预设，可在该选项的下拉列表中将其选择。
- 像素长度：单击并拖动“标尺工具”以测量图像中的像素距离或在该文本框中输入一个值。当关闭“测量比例”对话框时，将恢复当前工具设置。
- 逻辑长度/逻辑单位：可以输入要设置为与像素长度相等的逻辑长度和逻辑单位。例如：如果像素长度为50，并且要设置的比例为50像素/微米，则应输入1作为逻辑长度，并使用微米作为逻辑单位。
- 存储预设：单击该按钮，可以存储当前设置的测量比例。
- 删除预设：单击该按钮，可以将当前自定义的预设删除。

*Tips*

执行“图像→分析→设置测量比例→默认值”命令，可以返回到默认的测量比例。

## 19.1.2 选择数据点

使用测量工具时每次都会测量一个或多个数据点，选择的数据点将决定在测量记录中记录的信息。数据点对应于测量时使用工具的类型，面积、周长、高度和宽度是测量选区时可用的数据点；长度和角度是“标尺工具”可用的数据点。还可以为特殊类型的测量创建和存储数据点组以加快工作流程。

执行“图像→分析→选择数据点→自定”命令，弹出“选择数据点”对话框，如图19-2所示。在该对话框中，数据点根据可以测量它们的测量工具进行分组。

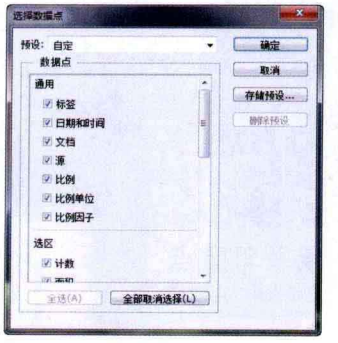



图19-2 “选择数据点”对话框

“通用”数据点适用于所有工具，这些数据点会向测量记录添加有用信息，如要测量的文件的名称、测量比例和测量的日期/时间。默认情况下，将选择所有数据点，可以为特定测量类型选择数据点子集，并将此组合存储为数据点预设。

- 标签：标识每个测量并自动将每个测量编号为“测量 1”、“测量 2”……。对于同时测量的多个选区，将为每个选区分配一个附加的“特征”标签和编号。
- 日期和时间：表示测量发生时的日期/时间戳。
- 文档：标识测量的文档（文件）。
- 源：测量的源，包括“标尺工具”、“计数工具”或“选择工具”。
- 比例：源文档的测量比例（如100像素 = 3英里）。
- 比例单位：测量比例的逻辑单位。
- 比例因子：分配给比例单位的像素数。
- 计数：根据使用的测量工具发生变化。选择工具：图像上不相邻的选区的数目；计数工具：图像上已计数项目的数目；标尺工具：可见的标尺线的数目（1 或 2）。
- 面积：用方形像素或根据当前测量比例校准的单位（如平方毫米）表示的选区的面积。
- 周长：选区的周长。对于一次测量的多个选区，将为所有选区的总周长生成一个测量，并为每个选区生成附加测量。
- 圆度：面积/周长$^2$。若值为 1.0，则表示一个完全的圆形；当值接近 0.0 时，表示一个逐渐拉长的多边形；值对于非常小的选区可能无效。
- 高度：选区的高度 ($y_{max}$ - $y_{min}$)，其单位取决于当前的测量比例。
- 宽度：选区的宽度 ($x_{max}$ - $x_{min}$)，其单位取决于当前的测量比例。
- 灰度值：这是对亮度的测量，范围为0~255（对于8位图像）、0~32 768（对于 16 位图像）或 0~10（对于 32 位图像）。对于所有与灰度值相关的测量，将使用默认灰度配置文件，在内部将图像转换为灰度（相当于执行“图像→模式→灰度”命令），然后为每个特征和摘要执行请求的计算（平均值、中间值、最小值、最大值）。
- 累计密度：选区中像素值的总和。此值等于面积（以像素为单位）与平均灰度值的乘积。
- 直方图：为图像中的每个通道生成直方图数据，并记录0~255（将16位或32位值转换为8位）之间的每个值所表示的像素的数目。从“测量记录”中导出数据时，数字直方图数据将导出到一个 CSV（以逗号分隔值）文件中。该文件会放在它自己的文件夹中，其位置与以制表符分隔的测量记录文本文件的导出位置相同。将为这些直方图文件分配一个唯一编号，编号从 0 开始并且每次增加 1。对于一次测量的多个选区，将为整个选定区域生成一个直方图文件，并为每个选区生成附加的直方图文件。
- 长度：“标尺工具”在图像上定义的直线距离，其单位取决于当前的测量比例。
- 角度：“标尺工具”的方向角度。

*Tips*

当使用特定工具进行测量时，只有与该工具关联的数据点才会显示在记录中，即使已选择其他数据点也是如此。例如：如果使用“标尺工具”进行测量，则只有“标尺工具”数据点才会和已选择的任何“通用”数据点一起显示在“测量记录”中。

## 19.1.3 创建测量比例标记

“测量比例标记”将显示文档中使用的测量比例。在创建比例标记之前要先设置文档的测量比例。可以用逻辑单位设置标记长度，包含指明长度的文本题注，并将标记和题注颜色设置为黑色或白色。执行“图像→分析→置入比例标记”命令，弹出“测量比例标记”对话框，如图19-3所示。

创建的比例标记将被放置到图像的左下角，并且向文档添加一个图层组，其中包含文本图层（如果已选定“显示文本”选项）和图形图层，如图19-4所示。

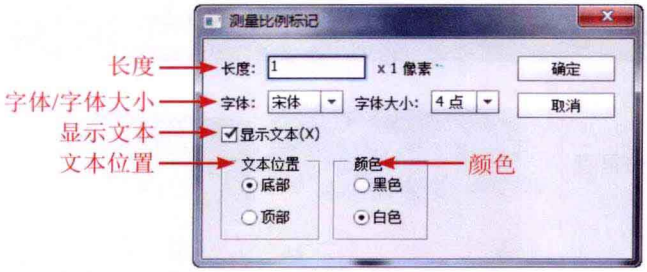



图19-3 “测量比例标记”对话框

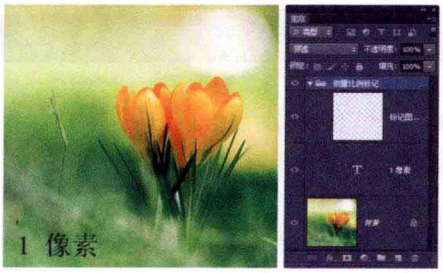



图19-4 图像效果和“图层”面板

- 长度：输入一个值以设置比例标记的长度。标记的长度（以像素为单位）将取决于当前为文档选定的测量比例。
- 字体/字体大小：选择显示文字的字体和字体大小。
- 显示文本：勾选该复选框，可以显示比例标记的逻辑长度和单位。
- 文本位置：在标记的上方或下方显示题注。
- 颜色：可以将标记和题注颜色设置为黑色或白色。

## 19.1.4 编辑测量比例标记

创建比例标记后，可以使用“移动工具”移动比例标记，或使用”文本工具“编辑题注或更改文本的大小、字体或颜色，如图19-5所示。

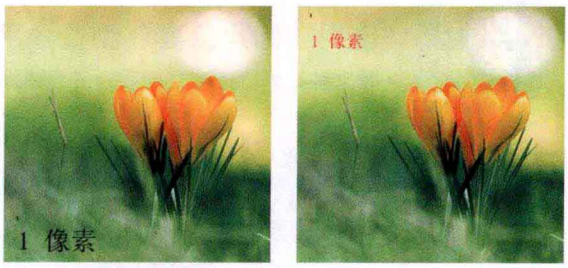



图19-5 修改比例标记前后效果对比图

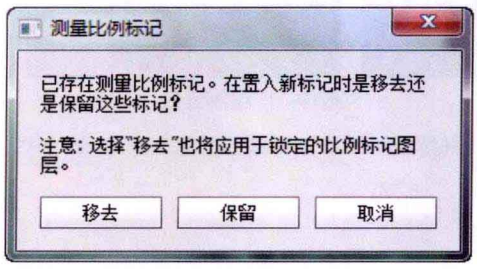



图19-6 “测量比例标记”对话框




图19-7 创建比例标记

在Photoshop文档中可以放置多个比例标记或替换现有标记。执行“图像→分析→置入比例标记”命令，弹出“测量比例标记”对话框，如图19-6所示。单击“移去”按钮，可替换现在的标记；单击“保留”按钮，可新建比例标记并保留原有的比例标记，如图19-7所示。

*Tips*

创建多个比例标记时，其他比例标记会放置到图像上的同一位置并可能会彼此遮盖，具体取决于它们的长度。要查看下方的标记，请关闭比例标记图层组。

如果要删除测量比例标记，可以在“图层”面板中选择“测量比例标记”组并将其拖动到“删除图层”按钮上方，释放鼠标即可将其删除。

## 19.1.5 标尺工具

在Photoshop中经常使用“标尺工具”绘制线条以测量直线距离和角度。单击工具箱中的“标尺工具”按钮或执行“图像→分析→标尺工具”命令，在画布中单击并拖动鼠标绘制直线，选项栏如图19-8所示。

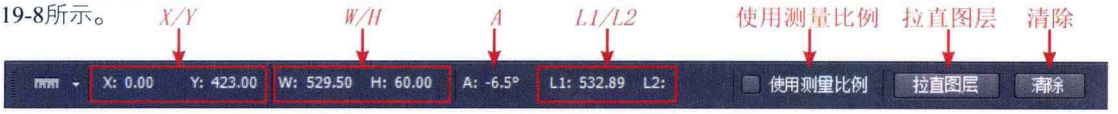



图19-8 “标尺工具”选项栏

- *X/Y*：起始位置坐标。
- *W/H*：在*X*轴和*Y*轴移动的水平（*W*）和垂直（*H*）距离。
- *A*：相对于轴测量的角度。
- *L1/L2*：使用量角器时移动的两条直线的长度。
- 使用测量比例：勾选该复选框，使用测量比例计算标尺工具数据。
- 拉直图层：在倾斜的图像中绘制一条直线，单击该按钮，可调整图像的水平方向，如图19-9所示。



图19-9 调整图像

- 清除：单击该按钮，可清除画布中使用“标尺工具”绘制的所有直线，并且选项栏中的数值也将被清除。

**应用案例** **使用“标尺工具”测量地平线角度**

**源文件：无　　视频：光盘\视频\第19章\使用“标尺工具”测量地平线角度.swf**

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第19章\191501.jpg”，如图19-10所示。单击工具箱中的“标尺工具”按钮，光标变成形状，将光标放在需要测量的起点处，单击并拖动鼠标绘制直线，如图19-11所示。



图19-10 打开素材图像



图19-11 绘制直线

STEP 02 按住【Alt】键，光标会成形状，如图19-12所示。单击并拖动鼠标沿水平线绘制直线，选项栏中会显示出测量角度，如图19-13所示。



图19-12 光标效果




图19-13 测量角度

*Tips*

如果要创建水平、垂直或以45° 角为增量的测量线，可按住【Shift】键拖动鼠标。创建测量线后，将光标放在测量线的一个端点上，拖动鼠标可以移动测量线的端点，更改测量线的方向。

## 19.1.6 对图像中的对象计数

在Photoshop中可以使用“计数工具”对图像中的对象计数。要对对象手动计数，可以使用“计数工具”单击图像，Photoshop将跟踪单击次数。计数数目会显示在项目上和“计数工具”选项栏中。另外，计数数目会在存储文件时存储。

单击工具箱中的“计数工具”按钮，或执行“图像→分析→计数工具”命令，在画布中单击，选项栏如图19-14所示。




图19-14 “计数工具”选项栏

- 计数：显示计数数目的总数。
- 计数组：默认计数组会在将计数数目添加到图像时创建。可以创建多个计数组，每个计数组都有自己的名称、标记和标签大小以及颜色。在将计数数目添加到图像时，当前选定的计数组会增加。在该下拉列表中选择“重命名”选项，可重新命名计数组。
- 切换计数组的可见性：单击该按钮，可以显示或隐藏计数组。
- 创建新的计数组：单击该按钮，可创建新的计数组。
- 删除当前所选计数组：单击该按钮，可以将当前选择的计数组删除。
- 清除：单击该按钮，可将计数复位到0。
- 计数组颜色：单击该色块，可在弹出的“拾色器”对话框中更改计数组的颜色，如图19-15所示。
- 标记大小：输入1～10之间的值，定义计数标记的大小，如图19-16所示。



图19-15 计数效果



图19-16 更改标记大小

- 标签大小：输入8～72之间的值，定义计数标签的大小，如图19-17所示。

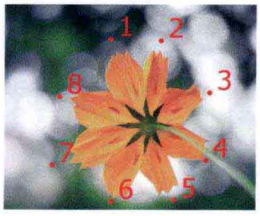



图19-17 更改标签大小

## 应用案例 对图像中的项目手动计数

源文件：无　　视频：光盘\视频\第19章\对图像中的项目手动计数.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第19章\191601.jpg”，如图19-18所示。单击工具箱中的“计数工具”按钮，在图像中单击以添加计数标记和标签，如图 19-19所示。



图19-18 打开素材图像

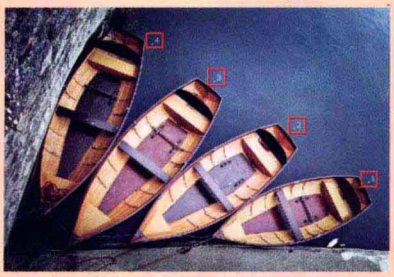


图19-19 添加标记和标签

STEP 02 创建标记和标签之后，标记总数不仅显示在选项栏中，还被记录在“测量记录”面板中，如图19-20所示。单击选项栏中的“清除”按钮，图像中的标记和标签将被全部清除，如图19-21所示。但是，不会更改已记录在“测量记录”中的计数。




图19-20 “测量记录”面板



图19-21 清除标记标签

*Tips*

将鼠标指针移到标记或数字上方，当光标变成方向箭头时，单击并拖动鼠标可以移动计数标记。按住【Shift】键可限制为沿水平或垂直方向拖动；按住【Alt】键单击标记可将其删除，总计数会随之更新。

## 应用案例 19.1.7 使用选区自动计数

源文件：无　　视频：光盘\视频\第19章\使用选区自动计数.swf

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第19章\191701.jpg”，如图19-22所示。使用“快速选择工具”沿苹果边缘创建选区，如图 19-23所示。

STEP 02 执行“图像→分析→选择数据点→自定”命令，弹出“选择数据点”对话框，保持“选区”选项下“计数”的勾选状态，如图19-24所示，此时采用系统默认设置，直接单击“确定”按钮。

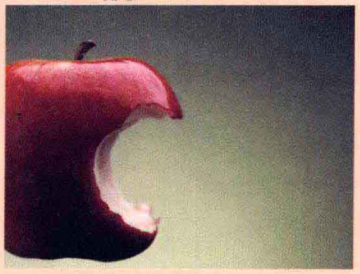


图19-22 打开素材图像

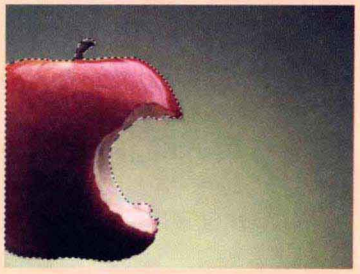


图19-23 创建选区

STEP 03 执行“图像→分析→测量记录”命令，弹出“测量记录”面板，选区的总数已记录在该面板中，如图19-25所示。

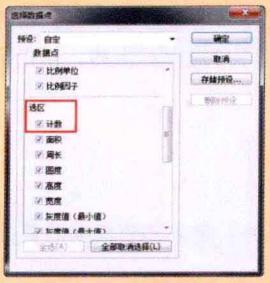


图19-24 “选择数据点”对话框

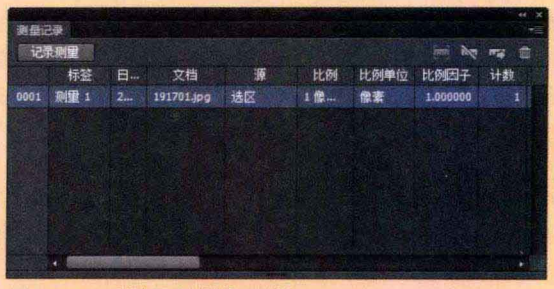



图19-25 “测量记录”面板

## 19.1.8 “测量记录”面板

当测量对象时，“测量记录”面板会记录测量数据。此记录中的每一行表示一个测量组；列表示测量组中的数据点。当测量对象时，”测量记录“中就会出现新行。

可以为记录中的列重新排序，为列中的数据排序，删除行或列，或者将记录中的数据导出到逗号分隔的文本文件中。执行“图像→分析→测量记录”命令，弹出“测量记录”面板，如图19-26所示。




图19-26 “测量记录”面板

- 测量记录：在图像中所有测量数据都将收录到该区域中。
- 记录测量：单击该按钮，可在测量记录中输入一个新的测量数据行。
- 选择所有测量：单击该按钮，可选中所有测量记录。
- 取消选择所有测量：单击该按钮，可取消测量记录的选择状态。
- 导出所选测量：单击该按钮，可将选择的测量记录导出到逗号分隔的UTF-8文本文件中，并且可以在弹出的“存储”对话框中选择存储位置。
- 删除所选记录：单击该按钮，可将选择的测量记录删除。

*Tips*

测量记录包含多个列，这些列与在“选择数据点”对话框中选定的每个数据点相对应。每一次测量都会在测量记录中输入一个新的数据行。

*Tips*

如果测量图像上的多个选定区域，则会在记录中创建一行数据以包含所有选定区域的摘要或累积数据，并在该行后面为每个选区创建一行数据。每个选区在记录的“标签”列中作为单独的“特征”列出，并分配有一个唯一的编号。

# 19.2 图像打印

当完成图像的编辑与制作，或是完成其他设计作品的制作之后，为了方便查看作品的最终效果，或是查看作品中是否有误时，可以直接在Photoshop中完成最终结果的打印与输出。当然，用户需要将打印机与计算机连接，并安装打印机驱动程序，使打印机能够正常运行。

## 19.2.1 设置页面

为了精确地在打印机上输出图像，除了要确认打印机正常工作以外，用户还要根据需要在Photoshop中进行相应的页面设置。

执行“文件→打印”命令，在弹出的“Photoshop打印设置”对话框中单击“打印设置”按钮，弹出“打印机属性”对话框，选择“页设置”选项，如图19-27所示，在此对话框中可以设置页尺寸、打印方向和打印质量等选项。

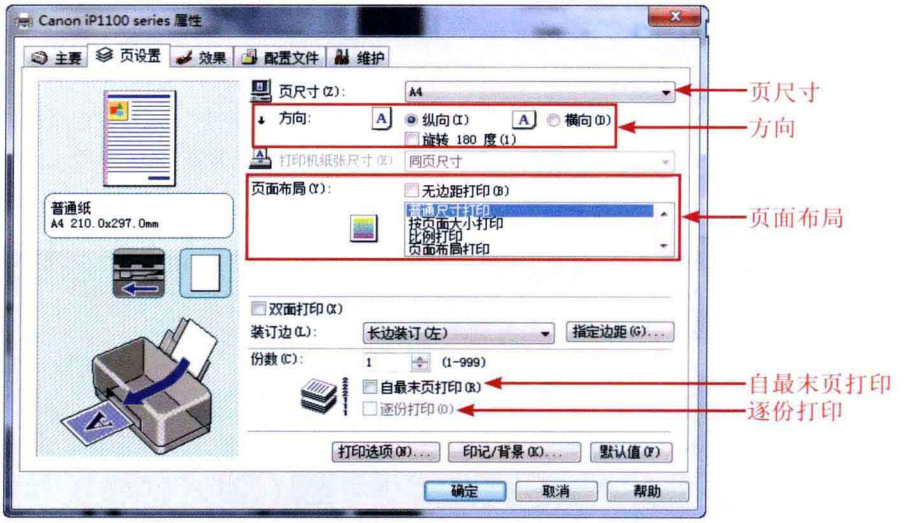



图19-27 “打印机属性”对话框

- 页尺寸：页尺寸的下拉列表框中提供了许多默认的纸张大小，如图19-28所示，用户可以根据需要选择一种对应的纸张类型，如图19-29所示。
- 方向：用来选择纸张打印方向，选中“纵向”选项，打印纸张以纵向打印；选中“横向”，打印纸张则以横向打印。
- 页面布局：用来设置打印时的纸张布局。选中“无边距打印”复选框，打印时纸张将不留空白。此选项适用于照片和海报打印等。
- 自最末页打印：选中该选项后，打印时会从最后一页开始输出图像。
- 逐份打印：该选项是默认选项，打印时会逐份打印输出图像。

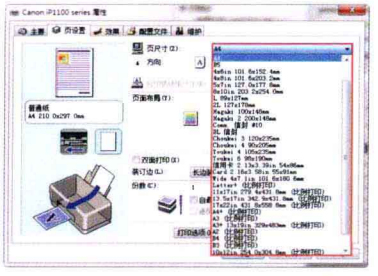


图19-28 纸张大小

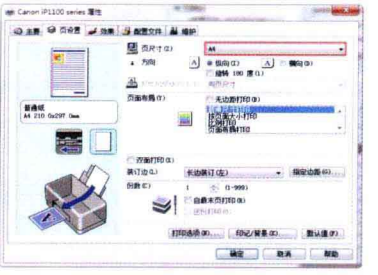


图19-29 选择纸张类型

*Tips*

单击该对话框上的“打印机”按钮，在弹出的对话框中可以设定打印的属性。由于不同的打印机所显示的对话框不同，就不再详细介绍。

## 19.2.2 设置打印选项

完成“页设置”以后，用户还可以根据需要对打印的内容进行设置，如是否打印出裁切线、图像标题、套准标记等内容。

执行“文件→打印”命令，或按快捷键【Ctrl+P】，弹出“Photoshop打印设置”对话框，如图19-30所示。在此对话框中可以预览打印作业，并可以对打印机、打印份数、输出选项和色彩管理等选项进行相应的设置。

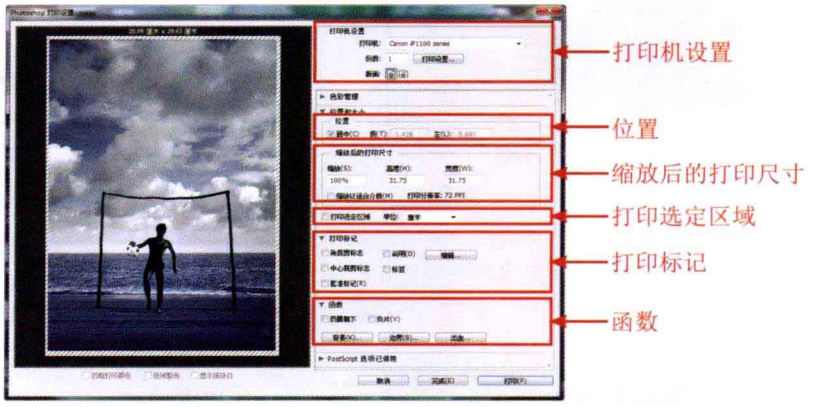



图19-30 “Photoshop打印设置”对话框

- 打印机设置：用来对打印机进行基本设置。
  - 打印机：在该选项的下拉列表框中选择打印机。
  - 份数：用来设置要打印的份数。
  - 打印设置：单击该按钮，在弹出的对话框中选择“页设置”，对页面进行设置。
  - 版面：用来设置在打印预览中的显示方式，选中“横向”按钮，图像将以横向的方式显示，如图19-31所示；选中“纵向”按钮，图像将以纵向的方向显示。



图19-31 横向显示图像

- 位置：用来设置图像在打印纸张中的位置。
  - 居中：勾选该复选框，图像将位于打印区域的中心，该选项为系统默认选中状态。可以在打印预览框中拖动图像，定位打印图像的位置及打印范围。当拖动图像时，将自动取消“居中”选择状态。
  - 顶/左：当取消选择居中复选框时，可以在“顶”和“左”文本框中输入数值定位图像，如图19-32所示。




图19-32 图像非居中对齐

- 缩放后的打印尺寸：用来设置图像缩放打印尺寸。
  - 缩放：用来设置图像的缩放比例。如果在“页面设置”对话框中设置缩放百分比，则“打印设置”对话框可能无法反映“缩放”、“高度”和“宽度”的准确值。为避免不准确的缩放，使用“打印”对话框（而不是“页面设

置”对话框）来指定缩放，不要在两个对话框中都输入缩放百分比。

- 高度/宽度：在此文本框中可以自行设置图像的尺寸。
- 缩放以适合介质：勾选该复选框，可自动缩放图像至适合的打印尺寸显示在可打印区域，如图19-33所示。



图19-33 缩放以适合介质

- 打印分辨率：用来显示打印分辨率。
- 打印选定区域：勾选该复选框，在预览框中的图像将显示定界框，调整定界框可控制打印范围，如图19-34所示。可在“单位”下拉列表中选择打印单位。



图19-34 选定区域设置

- 打印标记：可在图像周围添加各种打印标记，如图19-35所示。只有当纸张大小比打印图像尺寸大时，才可以打印出对齐标志、裁切标志和标签等内容。

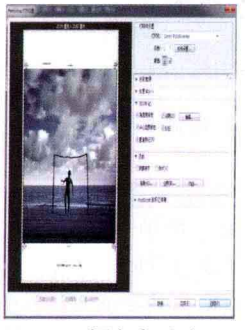


图19-35 添加打印标记

- 角裁剪标志：选中该选项，可以在图像的4个角上打印裁剪标记，如图19-36所示。

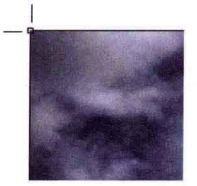


图19-36 添加角裁剪标志

- 中心裁剪标志：选中该选项，可以在图像四周中心位置打印出中心裁剪线，以便对准图像中心，如图19-37所示。



图19-37 添加中心裁剪标志

- 套准标记：选中该选项，可在图像四周打印出对准标记，这些标记主要用于对齐分色，如图19-38所示。

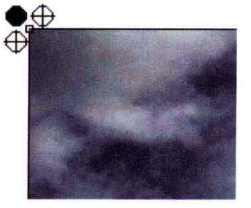


图19-38 添加套准标记

- 说明：选中该选项，可将文件题注打印出来，如图19-39所示。单击“编辑”按钮，在弹出的“编辑说明”对话框中，可以设置说明文字，如图19-40所示。



图19-39 添加说明

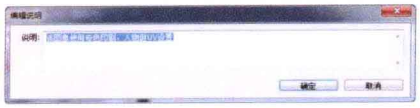


图19-40 “编辑说明”对话框

- 标签：选中该选项，可打印图像的文件名称和通道名称，如图19-41所示。



图19-41 添加标签

- 函数：用来控制打印图像外观的其他选项。
- 药膜朝下：选中该选项，可以使感光层位于胶片或相纸的背面，即背对着感光层时文字可读。通常情况下，采用药膜朝下的方式打印。
- 负片：选中该选项，可以输出图像的反相。
- 背景：用于选择要在页面上的图像区域外打印的背景色。单击该按钮，可在弹出的“拾色器”对话框中选择其他颜色。
- 边界：用于在图像周围打印一个黑色边框。单击该按钮，弹出“边界”对话框，如图19-42所示，在“宽度”文本框中输入0～3.5mm的数值来设定边界的宽度。




图19-42 “边界”对话框

- 出血：用于在图像内而不是在图像外打印裁切标记。单击该按钮，弹出“出血”对话框，如图19-43所示，在“宽度”文本框中输入数值来设定打印图像的出血宽度。当为图像设置出血后，打印标记将显示在出血值以外的地方。




图19-43 “出血”对话框

在“Photoshop打印设置”对话框中展开“色彩管理”选项，如图19-44所示，在面板中可以设置如何调整色彩管理以获得最好的打印效果。




图19-44 “Photoshop打印设置”对话框

- 颜色处理：确定是否使用色彩管理。若使用，需要确定将其用在应用程序中还是打印设备中。
- 打印机配置文件：可选择适用于打印机和将要使用的纸张类型的配置文件。
- 打印方式：在该选项下有两个选项，用户可以根据需要选择不同的打印方式。
- 正常打印：在该选项下的“渲染方法”下拉列表中，选择一种用于将颜色转换为打印颜色空间的渲染方法。对于大多数图像而言，“可感知”或“相对比色”是适合的选项。
- 校样设置：选中该选项时，可在选项中选择以本地方式存在于硬盘驱动器上的自定校样，以及模拟颜色在模拟设备的纸张上的显示效果，模拟设备的深色的亮度，如图19-45所示。




图19-45 “校样设置”选项

## 19.2.3 打印

打印是将图像发送到图像输出设备的过程。执行“文件→打印”命令，在弹出的“Photoshop打印设置”对话框中单击“打印设置”按钮，弹出“打印机属性”对话框，如图19-46所示。在该对话框中，“主要”选项下有多种选项内容，在此可以对相应的选项进行设置。




图19-46 打印机属性设置

- 介质类型：在该下拉列表框中有多种纸张类型，可根据需要选择相应的纸张类型。
- 纸张来源：在该下拉列表框中选择一种进纸方式，一般为“自动供纸器”。
- 打印质量：在打印质量下有多种选择，可自行选择打印时的图像质量。
  - 高：选中该选项，打印出的图像质量最好，但是在打印的过程中打印速度最慢，而且用墨量最大。
  - 标准：该选项为默认打印质量选项，打印出的图像一般，但是在打印的过程中速度最快，用墨量最少。
  - 快速：选中该选项，打印出的图像质量会比在“高”选项下的稍差，比“标准”选项下的稍好，所以在打印时速度也会稍慢，而且用墨量也会稍多。
- 灰度打印：选中该选项，在打印时会输出非彩色图像。
- 打印前预览：选中该选项，可以预览打印前的图像效果。

完成“Photoshop打印设置”对话框的设置后，在该对话框中单击“打印”按钮，如图19-47所示，弹出提示对话框，如图19-48所示，单击“取消”按钮即可停止打印。



图19-47 “打印设置”对话框

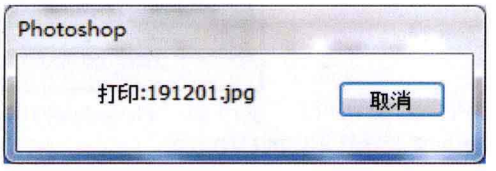



图19-48 提示对话框

稍等片刻，Photoshop进入打印状态，如图19-49所示。在对话框中可以查看打印的进度和打印的图像多少。如果在打印过程中出现缺纸现象，会弹出如图19-50所示的对话框，按照对话框中的提示操作即可继续打印。

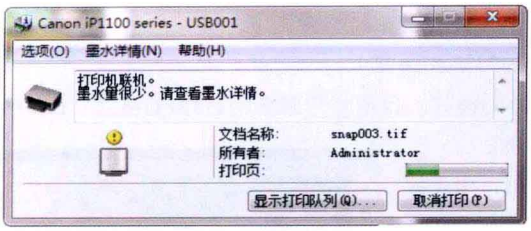



图19-49 提示对话框




图19-50 提示对话框

# 19.3 输出图像

输出图像一般有3种输出方式，即印刷输出、网络输出和多媒体输出。在输出图像时注意以下几个问题，即图像分辨率、图像文件尺寸、图像格式和色彩模式。本节将详细介绍在不同形式下输出图像时对图像的基本要求。

## 19.3.1 印刷输出

在印刷输出一些设计作品时，需要较高的专业需求，即要保证文件的尺寸、颜色模式和分辨率等符合印刷的标准。一般来说，在印刷输出图像前要注意以下几个问题。

分辨率：分辨率对保证输出文件的质量是非常重要的。但是要注意的是图像分辨率越大，图像文件则越大，所需要的内存和磁盘空间也就越多，所以工作速度也越慢。下面将列出一些标准输出格式的分辨率。

- 封面，一般封面的分辨率最少要有300dpi（像素/英寸）。
- 报纸采用扫描分辨率为125~170dpi。针对印刷品图像，设置分辨率为网线(lpi)的1.5~2倍，报纸印刷用85lpi。
- 网页的分辨率一般为72dpi。
- 杂志/宣传品采用扫描分辨率为300dpi，因为杂志印刷用133lpi或150lpi。
- 高品质书籍采用扫描分辨率为350~400dpi，因为大多数印刷精美的书籍印刷时用175~190lpi。
- 宽幅面打印采用的扫描分辨率为75~150dpi，对于大的海报来说，低分辨率可接受，尺寸主要取决于看的距离。

文件尺寸：印刷前的作品尺寸和印刷后作品的实际尺寸是不一样的。因为印刷后的作品在四边都会被裁去大约3mm左右的宽度，这个宽度就是所谓的“出血”。

颜色模式：印刷输出一般都有以下过程：制作好的图像需要将它出成胶片，然后用胶片印刷出产品。为了能够使印刷的作品有一个好的效果，在出胶片之前需要先设定图像格式和颜色模式。CMYK模式是针对印刷而设计的模式，所以不管是什么模式的图像都需要先转换成CMYK模式。

文件格式：在印刷输出时，还要考虑文件的格式，一般使用最多的就是TIFF格式。这种格式在保存时，可以选择保存成苹果机格式的图像，并且带压缩保存。如果将其转换为JPEG格式，印刷出的作品将暗淡无光，因为JPEG格式的图像会丢失许多肉眼看不到的数据，在屏幕上的效果与印刷出来的效果是截然不同的。

## 19.3.2 网络输出

网络输出相对于打印输出来说，主要是受带宽和网速的影响，一般来说要求不是很高。

下面将列举网络输出时要注意的问题：

- “分辨率”：采用屏幕分辨率即可（一般为72像素/英寸）。
- “图像格式”：主要采用GIF、JPEG和PNG格式。目前使用最多的是JPEG格式，GIF格式文件最小，PNG格式稍大些，而JPEG格式介于两者之间。
- “颜色模式”：一般建议图像模式为RGB，由于网络图像是在屏幕上显示，本质上没有太大要求。
- “颜色数目”：选择一种网络图像格式后，可以根据需要对图像的颜色数目进行限制。

如果想要进行网络输出，只需执行“文件→存储为Web和设备所用格式”命令，弹出“存储为Web和设备所用格式”对话框，如图19-51所示。在该对话框中可以根据需要对图像进行相应的优化设置，设置完成后，单击“完成”按钮，即可完成网络输出。

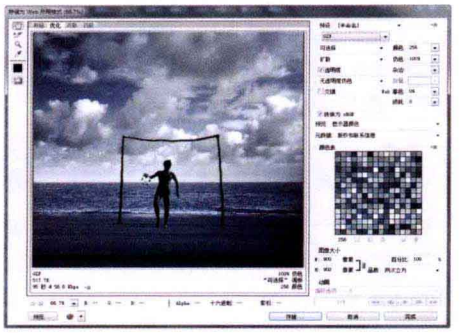


图19-51 “存储为Web和设备所用格式”对话框

### 19.3.3 多媒体输出

多媒体输出主要通过光盘或移动硬盘、U盘等形式进行传播，用户可以根据图像的用途做出不同的决定。如果用于多媒体软件制作，还应该根据多媒体软件的特殊要求进行设置，例如：Authorware一般需要Photoshop制作漂亮的界面，因此最好采用高分辨率；而Flash动画比较小巧，就不宜过高要求了，一般用Photoshop做一些修饰性的小图像，并保存为GIF或JPEG格式等。

## 19.4 陷印

陷印是指一个色块与另一色块的衔接处要有一定的交错叠加，以避免印刷时露出白边，所以也叫补露白。

在设置陷印时，图像的模式必须是CMYK模式的图像。所以在执行陷印命令之前必然要把图像模式转换为CMYK模式。如果当前图像是CMYK模式，则直接执行“图像→陷印”命令即可。

执行“图像→模式→CMYK”命令，弹出提示对话框，如图19-52所示，单击“确定”按钮，执行“图像→陷印”命令，弹出“陷印”对话框，如图19-53所示。在该对话框中可以设置陷印的宽度等选项。

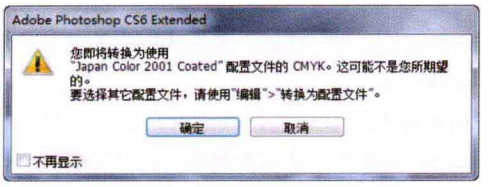



图19-52 提示对话框




图19-53 “陷印”对话框

- 宽度：设置印刷时颜色向外扩张的距离。
- 陷印单位：在下拉列表中可以选择“像素”、“点”或“毫米”作为陷印单位。

*Tips*

陷印是一种叠印技术，它能够避免在印刷时由于没有对齐而使图像出现小的缝隙。图像是否需要陷印一般由印刷商确定，如需陷印，印刷商可告知用户要在“陷印”对话框中输入的数值。

# 19.5 专家支招

在打印输出图像前，用户要根据不同的需要进行不同的设置，对于不同的印刷用途，要设置不同的分辨率和打印纸张。

## 19.5.1 如何设置打印的分辨率

Photoshop被广泛应用于数码照片、广告制作、页面制作等不同的行业。根据不同的需要，设置不同的分辨率。对于婚纱影楼行业，分辨率要设置300～600dpi；对于广告制作行业，用于印刷的作品的分辨率要大于300dpi，而且格式要转换为CMYK；用于喷绘的作品，分辨率大于40dpi即可；对于网站行业，分辨率只需72dpi，只需要注意纸张大小。

## 19.5.2 如何根据应用选择纸张

选择输出打印时和输出打印介质有直接关系，不同的输出目的，打印纸张类型也不同。对于婚纱影楼行业，一般选择照片纸，即相纸；对于印刷行业，使用较多的是胶版纸和铜版纸；对于网页输出，普通的复印纸即可。

# 19.6 总结扩展

在制作或编辑完图像之后，图像的打印与输出即是Photoshop编辑图像的最后一道工序。学习完本章的知识后，用户要掌握打印与输出的要领。如果用户将本章的知识结合到实际的工作中，那将会制作出更多更精美的图像。

## 19.6.1 本章小结

本章主要讲解图像的打印与输出操作。通过本章的学习，用户要掌握如何设置“页面设置”和“打印”选项的方法，更要了解在输出图像时要注意的问题。用户在输出图像时要结合本章所学的知识，正确地对图像进行打印与输出操作。

## 19.6.2 举一反三——制作楼盘海报

| 源文件： | 光盘\源文件\第19章\19-6-2.psd |
| --- | --- |
| 视频文件： | 光盘\视频\第19章\制作楼盘海报.swf |
| 难易程度： | ★★★☆☆ |
| 学习时间： | 30分钟 |



（1）

1 打开素材图像。



(2)



(3)




(4)

2 拖入相应的素材图像，添加“图层蒙版”进行调整。

3 新建图层，填充纯色，并设置图层混合模式。新建调整图层，进行调整。

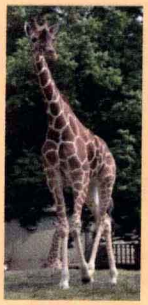
4 最后输入文字内容，完成实例的制作。

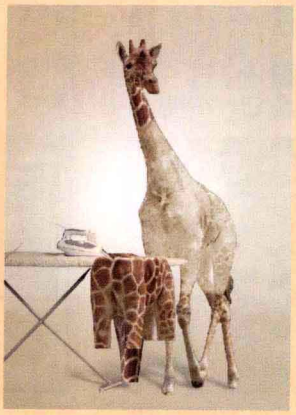
读书笔记

# 第20章 Photoshop视觉特效应用

## 20.1 视觉特效应用——长颈鹿熨烫衣服

创意是广告的灵魂，当今社会广告形式导出不穷，怎么使作品脱颖而出，吸引大众的眼球，那就请为广告作品附于灵魂，并且以作品的最终效果呈现出来。下面通过一个案例向读者介绍制作宣传海报的一些方法与技巧。





原图　　处理后图像

**源 文 件**：光盘\源文件\第 20 章\20-1-2.psd

**教学视频**：光盘\视频\第 20 章\长颈鹿熨烫衣服 .swf

### 20.1.1 设计分析

宣传海报的制作会用到图像的合成，这部分比较复杂，需要对素材进行调色处理，使素材与周围色调很好的结合，然后利用选区进行阴影处理，完成实例的制作。

### 20.1.2 制作步骤

**STEP 01** 执行“文件→新建”命令，弹出“新建”对话框，设置如图20-1所示，单击“确定”按钮，新建一个空白文档。按住【Alt】键双击“背景”图层，将其转换为普通图层，如图20-2所示。

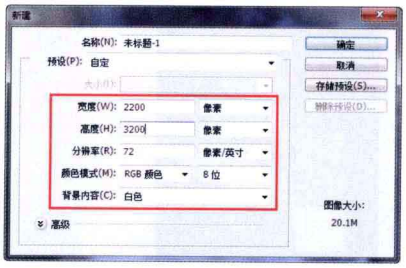



图20-1 “新建”对话框




图20-2 “图层”面板

**STEP 02** 单击“图层”面板上的“添加图层样式”按钮，弹出菜单面板，选择“颜色叠加”选项，弹出“图层样式”对话框，设置如图20-3所示。在“图层样式”面板中，选择“渐变叠加”选项，设置如图20-4所示。

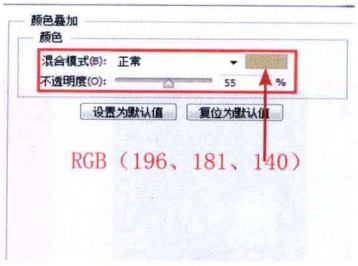



图20-3 “颜色叠加”选项




图20-4 “渐变叠加”选项





图20-5 图像效果　图20-6 图像效果




**STEP 03** 单击“确定”按钮，图像效果如图20-5所示。新建“图层1”，设置“前景色”为RGB（253、246、228），单击工具箱中的“画笔工具”按钮，选择合适的软笔刷在画布中涂抹，效果如图20-6所示。

STEP 04 新建“图层2”，按快捷键【D】，恢复默认的前景色和背景色，执行“滤镜→渲染→云彩”命令，效果如图20-7所示。执行“滤镜→模糊→动感模糊”命令，弹出“动感模糊”对话框，设置如图20-8所示，单击“确定”按钮，完成设置。

STEP 05 执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框，设置如图20-9所示，单击“确定”按钮，完成设置。

STEP 06 为“图层2”添加图层蒙版，单击工具箱中的“渐变工具”按钮，在选项栏上单击“对称渐变”按钮，在画布中拉出渐变，如图20-10所示,图像效果如图20-11所示。

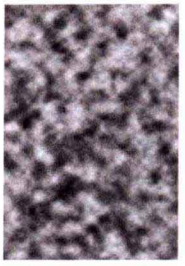

图20-7 图像效果



图20-8 “动感模糊”对话框



图20-9 “高斯模糊”对话框



图 20-10 “图层”面板

STEP 07 设置“图层2”的混合模式为“柔光”，如图20-12所示，图像效果如图20-13所示。单击“图层2”图像缩览图，执行“滤镜→镜头校正”命令，弹出“镜头校正”对话框，设置如图20-14所示，单击“确定”按钮，完成设置。

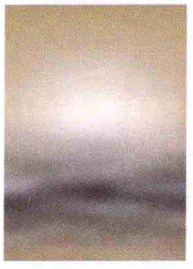
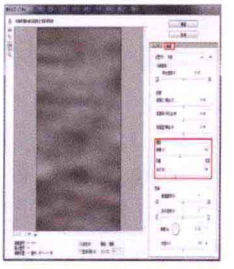

图20-11图像效果



图20-12“图层”面板


图20-13 图像效果


图20-14“镜头校正”对话框

*Tips*

此处使用“镜头校正”命令，是为了创建晕影效果。在执行该命令之前，一定要单击图层缩览图。否则，无法进行此操作。

STEP 08 按快捷键【Ctrl+Alt+Shfit+E】盖印所有图层，得到“图层3”，如图20-15所示。按快捷键【Q】进入快速蒙版编辑状态，使用“渐变工具”在画布中拉出线性渐变，效果如图20-16所示。按快捷键【Q】退出快速蒙版编辑状态，画布中自动出现选区，效果如图20-17所示。



图20-15“图层”面板


图20-16 图像效果


图20-17 选区效果

STEP 09 执行“图像→调整→色阶”命令，弹出“色阶”对话框，设置如图20-18所示，单击“确定”按钮，完成设置。执行“滤镜→杂色→添加杂色”命令，弹出“添加杂色”对话框，设置如图20-19所示，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，图像效果如图20-20所示。

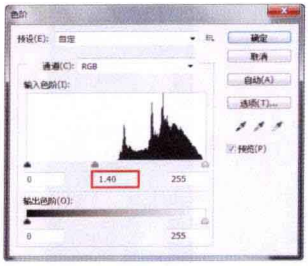



图20-18 “色阶”对话框

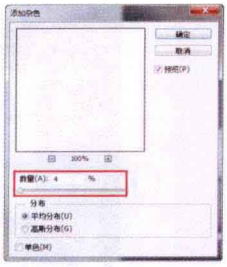



图20-19 “添加杂色”对话框



图20-20 图像效果

**STEP 10** 打开素材图像“光盘\素材\第20章\201201.jpg”，将素材文件拖入到该文件中，调整大小和位置，效果如图20-21所示。使用“磁性套索工具”沿长颈鹿边缘画出选区，效果如图20-22所示。

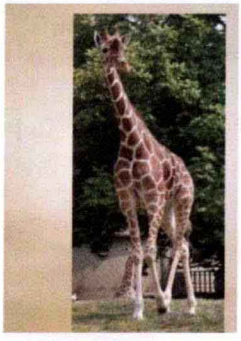


图20-21 图像效果

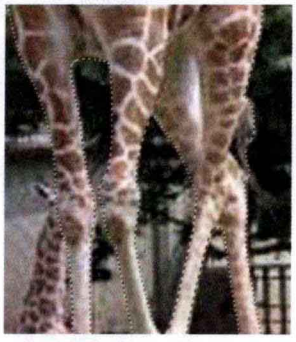


图20-22 图像效果

**STEP 11** 单击选项栏上的“调整边缘”按钮，弹出“调整边缘”对话框，设置如图20-23所示，单击“确定”按钮，完成设置。执行“选择→反向”命令，按【Delete】键，将图像多余的部分删除，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，图像效果如图20-24所示。

**STEP 12** 执行“图像→调整→阴影/高光”命令，弹出“阴影/高光”对话框，设置如图20-25所示。



图20-23 “调整边缘”对话框



图20-24 图像效果




图20-25 “阴影/高光”对话框

**STEP 13** 单击“确定”按钮，图像效果如图20-26所示。为“图层4”添加“色阶”调整图层，“属性”面板设置如图20-27所示。为“图层4”添加“色彩平衡”调整图层，“属性”面板设置如图20-28所示。



图20-26图像效果

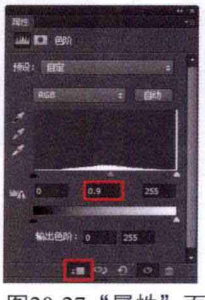



图20-27“属性”面板




图20-28“属性”面板

**STEP 14** 为“图层4”添加“可选颜色”调整图层，“属性”面板设置如图20-29所示，图像效果如图20-30所示。按住【Shift】键选择多个图层，如图20-31所示，按快捷键【Ctrl+E】合并所选图层，得到”选取颜色1”图层，如图20-32所示。

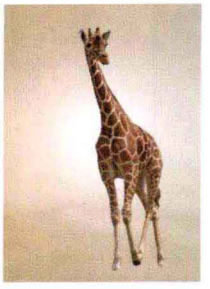
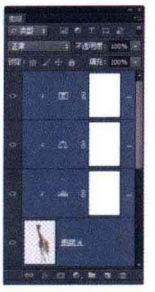





图20-29 “属性”面板 图20-30 图像效果 图20-31 “图层”面板 图20-32 “图层”面板

STEP 15 按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“可选颜色1副本”图层，如图20-33所示。使用“魔棒工具”选择白色区域，如图20-34所示。

STEP 16 使用“画笔工具”调整合适的大小，按住【Alt】键临时转换为“吸管工具”，吸附白色条纹旁边的颜色，松开【Alt】键恢复为“画笔工具”在白色区域中涂抹，效果如图20-35所示。





图20-33 “图层”面板 图20-34 选区效果 图20-35 图像效果

STEP 17 按快捷键【Ctrl+D】取消选区，图像效果如图20-36所示。使用“修补工具”在画布中勾出颜色条选区拖到旁边，使颜色块自然整合到图像中，如图20-37所示。重复这些动作，掩盖所有条纹痕迹，图像效果如图20-38所示。

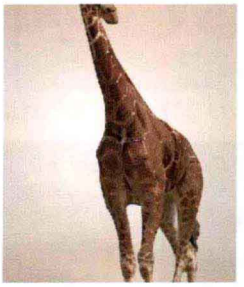
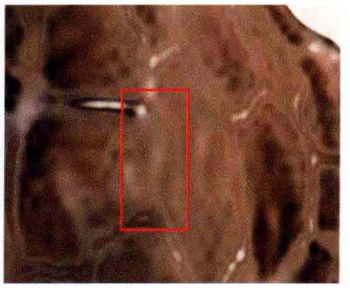




图20-36 图像效果 图20-37 图像效果 图20-38 图像效果

STEP 18 使用“修复污点画笔工具”直接在画布中拖动修复污点，为图层添加蒙版，使用“画笔工具”将不需要的部分擦除，效果如图20-39所示，“图层”面板如图20-40所示。为图层添加“黑白”调整图层，“属性”面板设置如图20-41所示。





图20-39 图像效果 图20-40 “图层”面板 图20-41 “属性”面板

STEP 19 为图层添加“色阶”调整图层，“属性”面板设置如图20-42所示。为图层添加“渐变映射”调整图层，“属性”面板设置如图20-43所示，图像效果如图20-44所示。







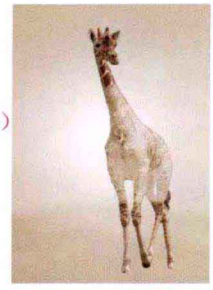
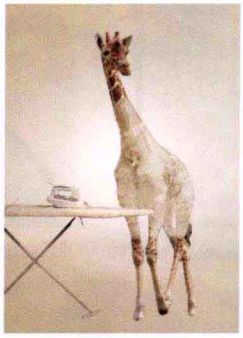


图20-42 “属性”面板 图20-43 “属性”面板 图20-44 图像效果

STEP 20 单击“选取颜色1”图层，打开素材图像“光盘\素材\第20章\201202.png”，将素材文件拖入到该文件中，调整该图层到底层，“图层”面板如图20-45所示，图像效果如图20-46所示。

STEP 21 按住【Ctrl】键单击“可选颜色1副本”蒙版缩览图将其载入选区，如图20-47所示，单击”选取颜色1”图层，按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层5”并将其移动至底层，如图20-48所示。



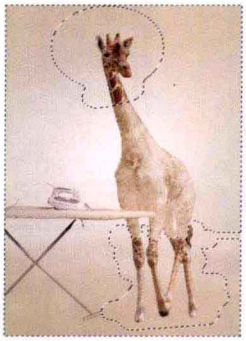


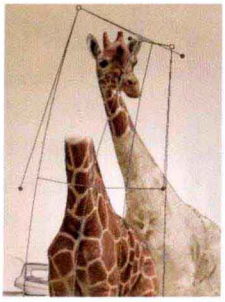


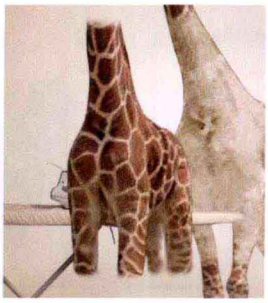

图20-45 “图层”面板 图20-46 图像效果 图20-47 选区效果 图20-48 “图层”面板

STEP 22 使用“移动工具”移动图像的位置，执行“编辑→变换→变形”命令，对图像进行编辑，效果如图20-49所示。

STEP 23 按【Enter】键确认，执行“滤镜→液化”命令，在弹出的“液化”对话框中对图像进行操作，单击“确定”按钮，图像效果如图20-50所示。

STEP 24 使用“选框工具”选择图像的虚边并按【Delete】将其删除，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，使用“移动工具”将图像移动到合适的位置，效果如图20-51所示。





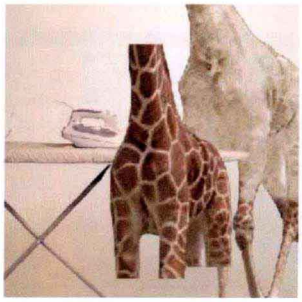


图20-49图像效果 图20-50图像效果 图20-51图像效果

STEP 25 使用“矩形选框工具”选择图像的上半部分，按快捷键【Ctrl+T】垂直缩放图像，效果如图20-52所示。按【Enter】键确认，并按快捷键【Ctrl+D】取消选区，删除熨斗上面的图像部分，效果如图20-53所示。

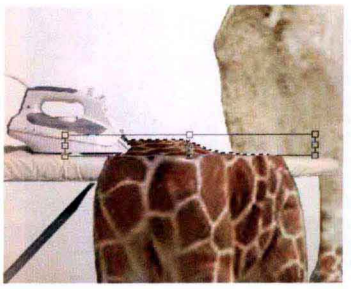

图20-52 图像效果


图20-53 图像效果

STEP 26 新建“图层6”，使用“矩形工具”创建选区并填充白色，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，如图20-54所示。执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框，设置如图20-55所示，单击“确定”按钮，图像效果如图20-56所示。

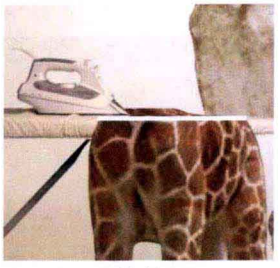

图20-54 图像效果



图20-55 “高斯模糊”对话框


图20-56 图像效果

STEP 27 调置“图层6”的混合模式为“叠加”，图像效果如图20-57所示。单击“选取颜色1”图层，使用“钢笔工具”创建路径，并按快捷键【Ctrl+Enter】将其转换为选区，如图20-58所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层7”，如图20-59所示。


图20-57 图像效果

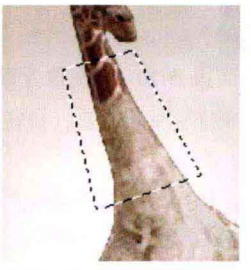
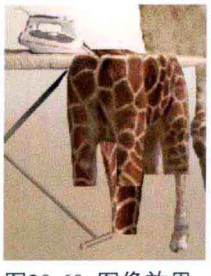

图20-58 选区效果



图20-59 “图层”面板


图20-60 图像效果

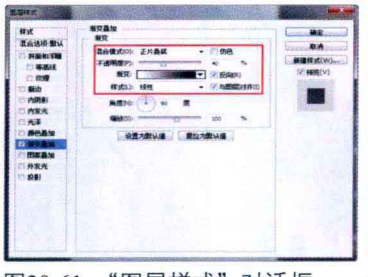


图20-61 “图层样式”对话框


图20-62 图像效果

STEP 28 旋转图像并将其移动到合适的位置，如图20-60所示。为“图层7”添加“渐变叠加”样式，设置如图20-61所示，单击“确定”按钮，图像效果如图20-62所示。

STEP 29 在“图层3”的上方新建“图层8”，载入“选取颜色1”图层的选区并填充黑色，如图20-63所示。按快捷键【Ctrl+D】取消选区，执行“编辑→变换→扭曲”命令对其进行编辑，按【Enter】键确认，效果如图20-64所示。

STEP 30 为“图层8”添加图层蒙版，并在蒙版中填充黑白线性渐变，设置该图层的“不透明度”为“30%”，图像效果如图20-65所示，“图层”面板如图20-66所示。


图20-63 “图层”面板

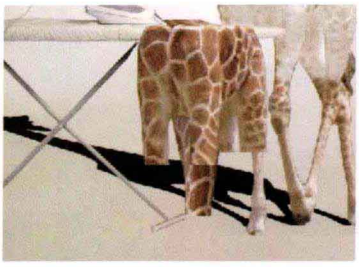

图20-64 图像效果


图20-65 图像效果

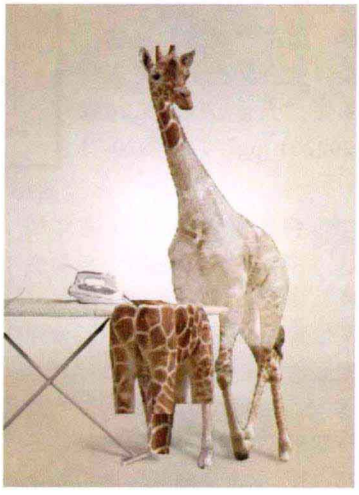

图20-66 “图层”面板

STEP 31 单击“图层8”图像缩览图，执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框，设置如图20-67所示，单击“确定”按钮，图像效果如图20-68所示。使用相同方法制作其他图像的阴影效果，最终效果如图20-69所示。



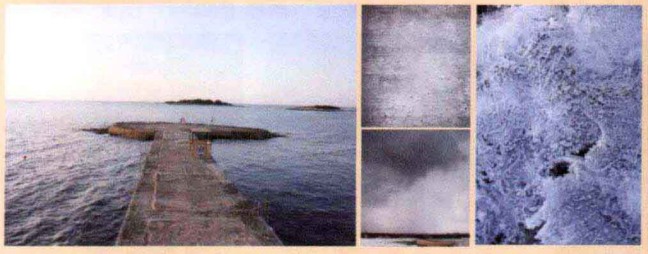
图20-67 “高斯模糊”对话框


图20-68 图像效果


图20-69 图像效果

## 20.2 视觉特效应用——冰封的恶魔

Photoshop CS6是一款功能强大的平面设计软件，使用软件自带的滤镜配合其他菜单中的简单命令就可以制作出各种美丽、令人惊奇的效果。下面通过实例向大家介绍使用滤镜制作艺术特效的方法。


原图


处理后图像

**源 文 件**：光盘\源文件\第 20 章\20-2.psd
**教学视频**：光盘\视频\第 20 章\冰封的恶魔 .swf

## 20.2.1 设计分析

本例设计制作的是一个冰封的恶魔特效，首先需要新建文档，然后拖入相应的素材图像，通过各图像之间的组合得到特殊效果。在制作本实例时应注意图层蒙版的添加与滤镜的使用。

## 20.2.2 制作步骤

STEP 01 执行“文件→新建”命令，弹出“新建”对话框，设置如图20-70所示，单击“确定”按钮，新建空白文档。打开素材图像“光盘\素材\第20章\202201.jpg”，如图20-71所示。

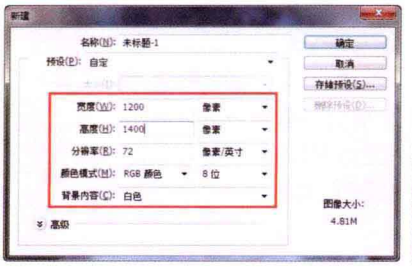



图20-70 “新建”对话框



图20-71 打开素材图像

STEP 02 将图像拖入到新建文档中，执行“编辑→自由变换”命令，调整素材图像尺寸及位置，如图20-72所示。使用相同方法，将素材图像“光盘\素材\第20章\202202.jpg”拖入新建的文档并进行调整，如图20-73所示，“图层”面板如图20-74所示。

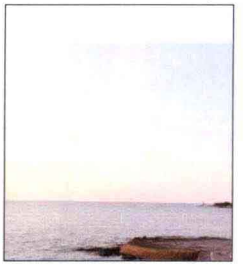


图20-72 图像效果

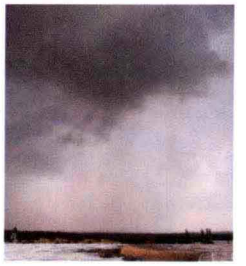


图20-73 图像效果

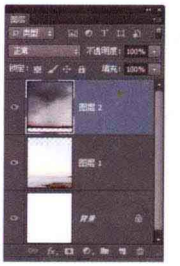


图20-74 “图层”面板

STEP 03 为“图层2”添加图层蒙版，使用“渐变工具”在蒙版中拉出黑白线性渐变，图像效果如图20-75所示，“图层”面板如图20-76所示。使用相同方法，完成相同内容的制作，图像效果如图20-77所示。

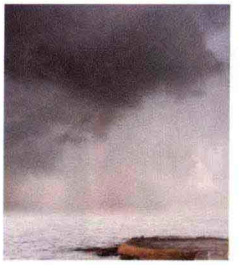


图20-75 图像效果



图20-76 “图层”面板



图20-77 图像效果

STEP 04 为“图层4”添加“亮度/对比度”调整图层，“属性”面板设置如图20-78所示，图像效果如图20-79所示，“图层”面板如图20-80所示。




图20-78 “属性”面板



图20-79 图像效果



图20-80 “图层”面板

STEP 05 将素材图像“光盘\素材\第20章\202205.jpg”拖入新建文档，自动生成“图层5”，为该图层添加图层蒙版并进行涂抹，效果如图20-81所示。

STEP 06 新建“图层6”，设置“前景色”为白色，单击工具箱中的“渐变工具”按钮，打开选项栏中的“渐变编辑器”，设置如图20-82所示。单击“确定”按钮，在画布中拖曳填充径向渐变，效果如图20-83所示。


图20-81 图像效果


图20-82 “渐变编辑器”对话框


图20-83 图像效果

STEP 07 打开素材图像“光盘\素材\第20章\202206.jpg”，如图20-84所示。执行“选择→色彩范围”命令，弹出“色彩范围”对话框，选取色彩范围如图20-85所示。

STEP 08 单击“确定”按钮，执行“编辑→拷贝”命令复制选区中图像，返回设计文档，执行“编辑→粘贴”命令，自动生成“图层7”，调整图像位置及大小，如图20-86所示。


图20-84 图像效果

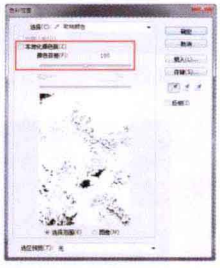

图20-85 “色彩范围”对话框


图20-86 图像效果

STEP 09 设置“图层7”的“混合模式”为“强光”，“不透明度”为“90%”，并为该图层添加图层蒙版，设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”选择合适的笔触及大小，在画布中进行涂抹，图像效果如图20-87所示，“图层”面板如图20-88所示。

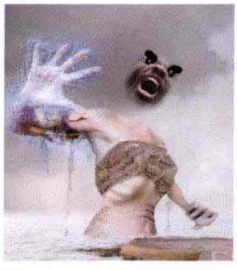

图20-87 图像效果



图20-88 “图层”面板


图20-89 图像效果

STEP 10 按快捷键【Ctrl+J】复制“图层7”，得到“图层7副本”，调整该图层的位置及大小，在图层蒙版中进行涂抹，效果如图20-89所示。

*Tips*

在使用“画笔工具”对“图层7”图层蒙版进行涂抹时，可以尝试使用不同样式的画笔，而且在涂抹时尽量使涂抹边缘自然一些。

STEP 11 新建“图层8”，设置“前景色”为RGB（128、128、128），按快捷键【Alt+Delete】为该图层填充前景色，设置该图层的“混合模式”为“柔光”，“图层”面板如图20-90所示。



图20-90 “图层”面板


图20-91 图像效果



图20-92 “图层”面板

STEP 12 使用“减淡工具”和“加深工具”，设置合适的“曝光度”，在画布中进行涂抹，效果如图20-91所示，“图层”面板如图20-92所示。

STEP 13 单击工具箱中的“画笔工具”按钮，在选项栏中打开“画笔预设”选取器，打开该面板的菜单，选择“载入画笔”选项，在弹出的“载入”对话框中选择“雾纱笔刷”，如图20-93所示，单击“载入”按钮载入笔刷，如图20-94所示。



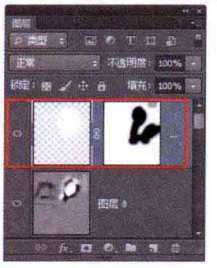
图20-93 “载入”对话框



图20-94 “画笔预设”选取器


图20-95 图像效果


图20-96 图像效果

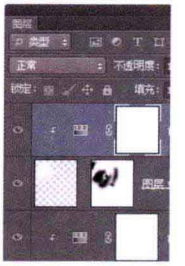

图20-97 “图层”面板

STEP 14 新建“图层9”，选择载入的画笔，设置“前景色”为白色，在画布中单击绘制图形，如图20-95所示。为该图层添加图层蒙版，设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”进行涂抹，效果如图20-96所示，“图层”面板如图20-97所示。

STEP 15 为“图层9”添加“色相/饱和度”调整图层，“属性”面板设置如图20-98所示，使用相同的方法，制作出其他效果，如图20-99所示，“图层”面板如图20-100所示。


图20-98 “属性”面板


图20-99图像效果


图20-100 “图层”面板

STEP 16 将素材图像“光盘\素材\第20章\202207.png”拖入设计文档，调整图像大小并进行旋转，自动生成“图层10”，如图20-101所示。为该图层添加图层蒙版，使用“画笔工具”将图像中多余的部分擦除，效果如图20-102所示，“图层”面板如图20-103所示。


图20-101 图像效果


图20-102 图像效果

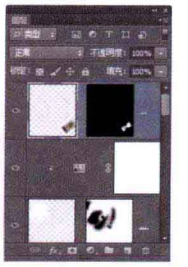

图20-103 “图层”面板



图20-104 “动感模糊”对话框


图20-105 图像效果

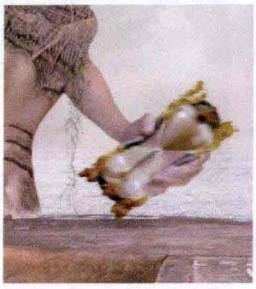

图20-106 图像效果

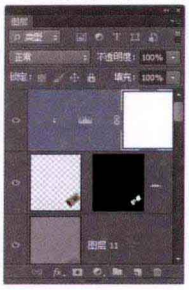
STEP 17 按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层10副本”，执行“滤镜→模糊→动感模糊”命令，弹出“动感模糊”对话框，设置如图20-104所示，单击“确定”按钮，效果如图20-105所示。

STEP 18 在“图层10”上方新建“图层11”，设置“前景色”为RGB（128、128、128），在该图层中填充“前景色”，设置该图层的“图层模式”为“叠加”，使用“加深工具”在沙漏周围涂抹制作出阴影效果，如图20-106所示。

STEP 19 为“图层10副本”添加“色阶”调整图层，“属性”面板设置如图20-107所示。图像效果如图20-108所示，“图层”面板如图20-109所示。


图20-107 “属性”面板


图20-108 图像效果


图20-109 “图层”面板

STEP 20 使用相同的方法，制作出其他同类内容，效果如图20-110所示，“图层”面板如图20-111所示。新建“色阶”调整图层，“属性”面板设置如图20-112所示。


图20-110 图像效果

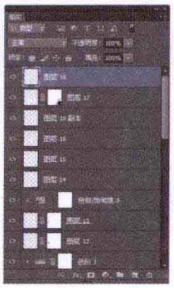

图20-111 “图层”面板


图20-112 “属性”面板

*Tips*

在“图层 12~ 色相 / 饱和度 3”调整图层中制作的是闪电的效果，在“图层 14~ 图层 18”中制作的是海浪与飞鸟的效果，可以使用本例素材文件夹中提供的 3 种笔刷制作闪电、海浪和飞鸟效果。

STEP 21 单击蒙版缩览图，使用“画笔工具”将画布中人物脸部涂抹出来，设置该图层的“不透明度”为“50%”，“图层”面板如图20-113所示，图像效果如图20-114所示。

STEP 22 新建“图层19”，设置“前景色”为RGB（128、128、128），在画布中填充前景色，设置该图层的混合模式为“叠加”，执行“滤镜→渲染→光照效果”命令，弹出“光照效果”界面，设置如图20-115所示。

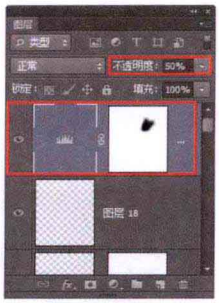
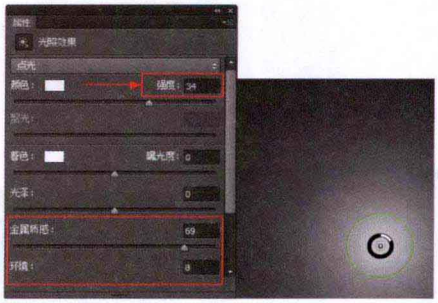

图20-113 “图层”面板


图20-114 图像效果

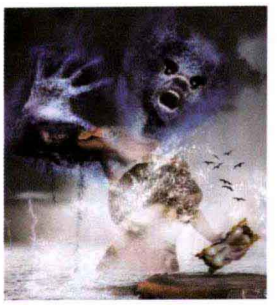

图20-115 光照效果设置

STEP 23 单击“确定”按钮，图像效果如图20-116所示，使用“画笔工具”，在画布中进行涂抹，效果如图20-117所示，“图层”面板如图20-118所示。

*Tips*

使用“画笔工具”在画布中进行涂抹时，要在画布中需要加亮的区域进行涂抹，如人物的脸部、手部等地方。

STEP 24 将素材图像“光盘\素材\第20章\202208.jpg”拖入设计文档，自动生成“图层20”，调整图像大小，如图20-119所示。设置该图层的“混合模式”为“柔光”，“不透明度”为“37%”，“图层”面板如图20-120所示，图像效果如图20-121所示。


图20-116 图像效果

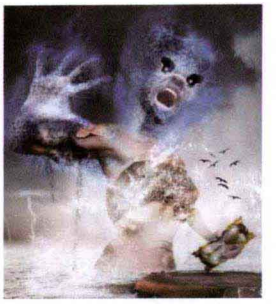

图20-117 图像效果



图20-118 “图层”面板

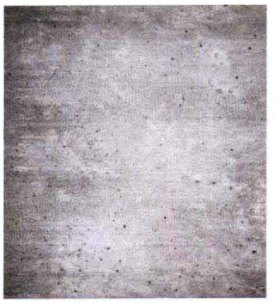
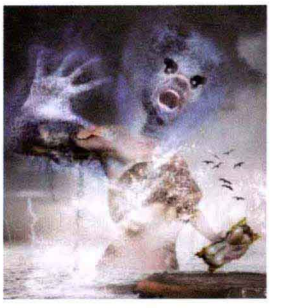

图20-119 图像效果



图20-120 “图层”面板


图20-121图像效果

STEP 25 在“图层20”上方分别创建“色相/饱和度”、“色彩平衡”调整图层，“属性”面板设置如图20-122所示。

STEP 26 在“图层20”上方分别创建“亮度/对比度”、“照片滤镜”调整图层，“属性”面板设置如图20-123所示，图像效果如图20-124所示。



图20-122 “属性”面板

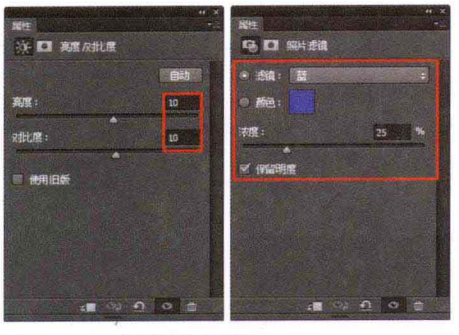


图20-123 “属性”面板

STEP 27 按快捷键【Ctrl+Shift+Alt+E】盖印图层，得到“图层21”，如图20-125所示。执行“滤镜→其他→高反差保留”命令，弹出“高反差保留”对话框，设置如图20-126所示。单击“确定”按钮，设置该图层的“混合模式”为“叠加”，图像效果如图20-127所示。

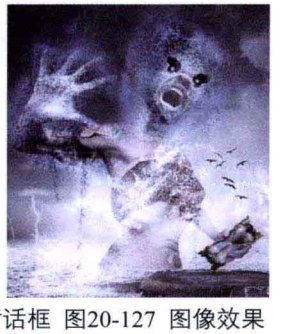

图20-124 图像效果



图20-125 “图层”面板



图20-126 “高反差保留”对话框


图20-127 图像效果

STEP 28 新建“图层22”，设置“前景色”为RGB（42、145、240），使用“画笔工具”，选择“雾纱笔刷”，在画布中单击绘制图形，效果如图20-128所示。设置图层的“不透明度”为“80%”，图像最终效果如图20-129所示。



图20-128 图像效果



图20-129 图像效果



读书笔记

# 第21章 Photoshop数码照片应用案例

## 21.1 数码照片修片——人物面部细致磨皮

日常生活的照片中，人物写真照占据了大多数，照片的美观性就显得尤为重要。因此，很多人都希望能够通过对照片的处理，使得照片中的人物效果更加清晰靓丽。





原图　　处理后图像

**源 文 件**：光盘\源文件\第 21 章\21-1-2.psd
**教学视频**：光盘\视频\第 21 章\人物面部细致磨皮 .swf

### 21.1.1 设计分析

本实例为完成人物面部细致磨皮，首先通过修饰工具在人物脸部进行修饰，将人物面部的细纹去除，再通过对脸部的模糊处理，使肤色中色块分布不平整的区域变得平滑，最后通过“应用图像”命令对人物面部的细节进行处理。

### 21.1.2 制作步骤

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第21章\211201.jpg”，如图21-1所示。打开“图层”面板，复制“背景”图层，得到“背景 副本”图层，如图21-2所示。



图21-1 打开图像




图21-2 复制图层

**STEP 02** 单击工具箱中的“污点修复画笔工具”按钮，在选项栏上设置“类型”为“内容识别”，选择合适的画笔大小，在人物眼角处中涂抹，将鱼尾纹去除，效果如图21-3所示。使用相同的方法在人物其他部分涂抹，完成效果如图21-4所示。



图21-3 修复污点



图21-4 修复污点

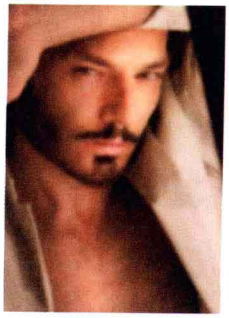


图21-6 模糊效果




图21-5 “高斯模糊”对话框

**STEP 03** 执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框，设置如图21-5所示。单击“确定”按钮，完成“高斯模糊”对话框的设置，效果如图21-6所示。

STEP 04 为该图层添加图层蒙版，单击工具箱中的“画笔工具”按钮，在选项栏中设置合适的笔触，设置“前景色”为黑色，在蒙版中涂抹，如图21-7所示。修改画笔“不透明度”为“20%”，继续在蒙版中涂抹如图21-8所示。



图21-7 涂抹蒙版效果

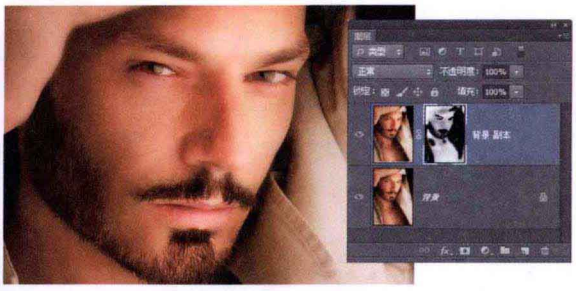


图21-8 半透明涂抹

STEP 05 按快捷键【Ctrl+Shift+ Alt+E】盖印图层，得到“图层1”，设置该图层“混合模式”为“滤色”，如图21-9所示，图像效果如图21-10所示。



图21-9 盖印图层



图21-10 图像效果

STEP 06 单击“添加图层蒙版”按钮，为“图层1”添加图层蒙版。执行“图像→应用图像”命令，弹出“应用图像”对话框，设置如图21-11所示。单击“确定”按钮，图像效果如图21-12所示。

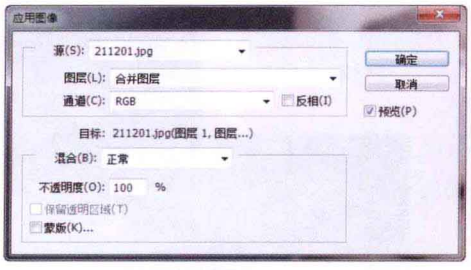



图21-11 应用图像对话框

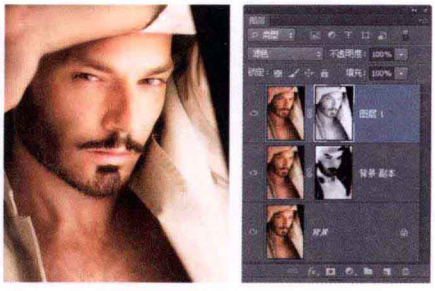


图21-12 增加图像层次

STEP 07 按快捷键【Ctrl+Shift+Alt+E】盖印图层，执行“滤镜→其他→高反差保留”命令，效果如图21-13所示。将该图层的“图层混合模式”设置为“柔光”，图像效果如图21-14所示。



图21-13 高反差保留效果



图21-14 提高图像清晰度

STEP 08 单击“图层”面板底部的“创建新的填充或调整图层”按钮，选择“色相/饱和度”命令，如图21-15所示。添加“色相/饱和度”调整图层，设置“属性”面板中饱和度为-30，如图21-16所示。

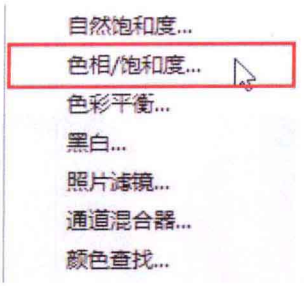



图21-15 添加调整图层

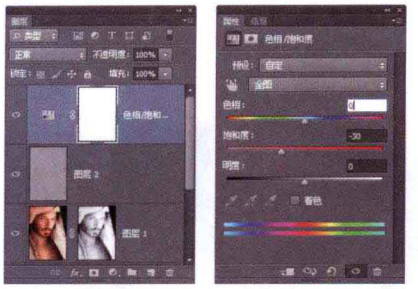


图21-16 降低图像饱和度

STEP 09 完成人物磨皮效果的制作，图像处理前后对比效果如图21-17所示。




图21-17 图像效果

## 21.2 数码照片调色——打造梦幻蓝色婚纱照

一张照片是否足够吸引人，除了图像的构图外，整体的色调也是非常重要的。一张普通的照片，把它调成不同的色调，给人的视觉感受也完全不一样，特别是婚纱照，对照片的品质要求更是严格。

本案例讲解了如何打造一种蓝色梦幻风格的婚纱照作，带领读者学习如何通过不同的调整命令调整图像色调。





原图　　处理后图像

**源 文 件**：光盘\源文件\第21章\21-2-2.psd

**教学视频**：光盘\视频\第21章\打造梦幻蓝色婚纱照.swf

### 21.2.1 设计分析

本实例中主要通过使用“可选颜色”、“照片滤镜”、“色相饱和度”以及“色阶”等命令将一张普通的照片打造成蓝色梦幻的婚纱照。由于使用调整命令或多或少都要丢失一些颜色数据，所以在对图像处理之前，需要将“背景”图层复制一份，以避免源数据丢失。

### 21.2.2 制作步骤

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第21章\212201.jpg”，如图21-18所示，复制“背景”图层，得到“背景副本”图层，如图21-19所示。

STEP 02 执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框，设置如图21-20所示。单击“确定”按钮，完成“高斯模糊”对话框的设置。在“图层”面板中设置该图层“混合模式”为“柔光”，“不透明度”为“60%”，如图21-21所示。


图21-18 打开图像



图21-19 复制图层



图21-20 “高斯模糊”对话框



图21-21 柔光

STEP 03 完成“图层”面板的设置，效果如图21-22所示。按快捷键【Ctrl+Shift+Alt+E】盖印图层，得到“图层1”，如图21-23所示。


图21-22 图像效果



图21-23 盖印图层

STEP 04 打开“通道”面板，选择“绿”通道，按快捷键【Ctrl+A】全选，再按快捷键【Ctrl+C】复制“绿”通道，如图21-24所示。选择“蓝”通道，按快捷键【Ctrl+V】将“绿”通道粘贴到“蓝”通道中，如图21-25所示。返回到RGB通道，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，效果如图21-26所示。



图21-24 复制“绿”通道



图21-25 粘贴到“蓝”通道


图21-26 图像效果

STEP 05 执行“图像→调整→可选颜色”命令，弹出“可选颜色”对话框，选择“青色”，设置如图21-27所示，单击“确定”按钮，效果如图21-28所示。

STEP 06 执行“图像→调整→照片滤镜”命令，弹出“照片滤镜”对话框，设置如图21-29所示，单击“确定”按钮，效果如图21-30所示。



图21-27 “可选颜色”对话框


图21-28 图像效果

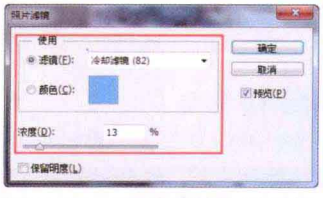


图21-29 “照片滤镜”对话框


图21-30 图像效果

STEP 07 执行“图像→调整→色相/饱和度”命令，弹出“色相/饱和度”对话框，设置如图21-31所示，单击“确定”按钮，效果如图21-32所示。



图21-31 “色相/饱和度”对话框



图21-32 图像效果

STEP 08 执行“图像→调整→色阶”命令，弹出“色阶”对话框，选择RGB通道，设置如图21-33所示，再选择“绿”通道并设置参数值，如图21-34所示。

STEP 09 单击“确定”按钮，完成“色阶”对话框的调整，效果如图21-35所示。为“图层1”添加图层蒙版，单击工具箱中的“画笔工具”按钮，设置合适的画笔大小，并设置前景色为黑色，在图像中将人物涂抹出来，如图21-36所示。

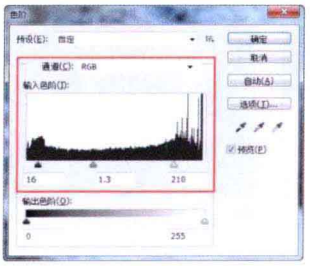


图21-33 “色阶”对话框



图21-34 “色阶”对话框



图21-35 图像效果



图21-36 “图层”面板

STEP 10 完成梦幻蓝色婚纱照的制作，图像处理前后对比效果如图21-37所示。



图21-37 处理前后效果对比图

## 21.3 数码照片合成——空灵的深林女巫

现如今，拍照对于社会大众来说越来越普遍。使用Photoshop 可以将普通的数码照片与其他的素材相结合，处理成为令人惊叹的艺术品。本案例就来介绍如何将照片处理成自然空灵的感觉。

### 21.3.1 设计分析

图像合成的制作步骤比较复杂，首先需要将人物图像进行调色，使人物与周围环境光很好的融合。本实例的重点在于绘制人物的头发，绘制时需要注意每缕头发的形状，还要通过“色相/饱和度”命令不断调整头发的颜色以强调明暗对比。



原图



处理后效果

源 文 件：光盘\源文件\第 21 章\21-3-2.psd　　教学视频：光盘\视频\第 21 章\合成空灵的深林女巫 .swf

## 21.3.2 制作步骤

STEP 01 打开素材图像“光盘\素材\第21章\213201.jpg”，如图21-38所示。新建“曲线”调整图层，在弹出的“属性”面板中进行相应设置，如图21-39所示。



图21-38 打开图像

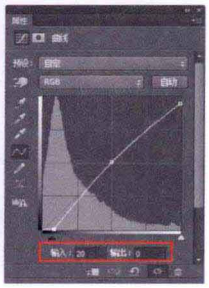


图21-39 曲线

STEP 02 新建“色相/饱和度”调整图层，在弹出的“属性”面板中进行相应设置，如图21-40所示。设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”，选中“色相/饱和度1”调整图层的蒙版适当涂抹图像，如图21-41所示。





图21-40 “属性”面板　图21-41 涂抹蒙版

*Tips*

在涂抹蒙版时，也可以设置“前景色”为黑色，按快捷键【Alt+Enter】为图层蒙版填充黑色，再设置“前景色”为白色，使用“画笔工具”在蒙版中涂抹；或直接为其添加黑色蒙版，再使用白色画笔涂抹图像。

STEP 03 新建“选取颜色”调整图层，在弹出的“属性”面板中选择“黄色”和“绿色”进行相应设置，如图21-42所示。继续在“属性”面板中选择“黑色”进行相应设置，图像效果如图21-43所示。



图21-42 可选颜色



图21-43 图像效果

STEP 04 打开素材图像“光盘\素材\第21章\213202.jpg”，将其拖入设计文档，并按快捷键【Ctrl+T】调整到合适位置和大小，如图21-44所示。为该图层添加蒙版，设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”在图像中适当涂抹，如图21-45所示。

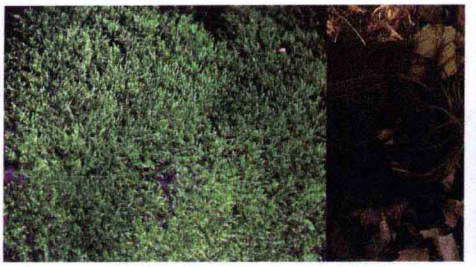


图21-44 拖入素材

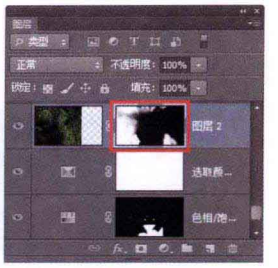


图21-45 涂抹蒙版

STEP 05 按快捷键【Ctrl+J】将“图层2”复制，并按快捷键【Ctrl+T】将其调整到合适大小和位置，如图21-46所示。分别设置 前景色为白色和黑色，使用“画笔工具”，选中“图层2副本”的蒙版并适当涂抹图像，如图21-47所示。



图21-46 复制并调整大小和位置



图21-47 涂抹蒙版

STEP 06 使用“加深工具”在选项栏中进行相应设置，分别对“图层2”和“图层2副本”进行涂抹，如图21-48所示。打开素材图像“光盘\素材\第21章\213203.tif”，拖入设计文档，按快捷键【Ctrl+T】将其调整到合适位置和大小，如图21-49所示。




图21-48 加深图像

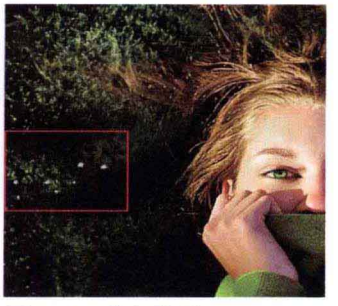


图 21-49 拖入素材

STEP 07 按【Ctrl+J】快捷键将“图层3”复制，并按快捷【Ctrl+T】将其调整到合适位置和大小，如图21-50所示。使用相同方法完成相似内容的制作，如图21-51所示。

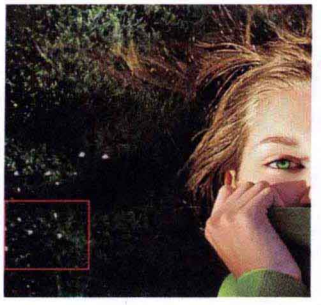




图21-50 复制并调整位置和大小 图21-51 多次复制并调整位置和大小

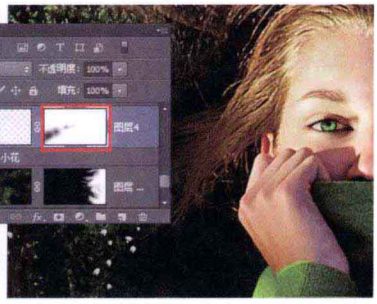
STEP 08 打开“图层”面板，按下【Shift】键单击“图层3”和“图层3副本9”，并按快捷键【Ctrl+G】将所选图层编组，将其重命名为“小花”，如图21-52所示。使用“画笔工具”，载入外部画笔“头发.abr”和“头发1.abr”，并选择相应的笔刷，如图21-53所示。


图21-52 编组


图21-53 载入画笔

STEP 09 新建“图层4”，设置“前景色”为RGB（97、50、1），使用“画笔工具”在图像中绘制头发，如图21-54所示。按快捷键【Ctrl+T】将绘制的头发调整到合适位置和大小，并为该图层添加蒙版，设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”适当涂抹图像，如图21-55所示。


图21-54 绘制头发


图21-55 涂抹蒙版

STEP 10 使用相同方法完成相似内容的制作，如图21-56所示。新建“图层12”，使用“自由钢笔”工具在画布中绘制路径，如图21-57所示。

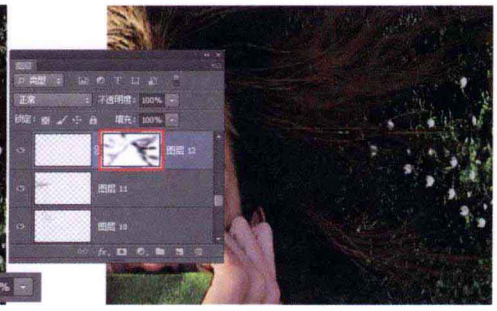

图21-56 绘制头发


图21-57 使用“用由钢笔工具”绘制

STEP 11 使用“画笔工具”在选项栏中进行相应设置，打开“路径”面板，单击面板下方的“用画笔描边路径”按钮，图像效果如图21-58所示。为“图层12”添加蒙版，设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”在图像中适当涂抹，如图21-59所示。



图21-58 用画笔描边路径


图21-59 涂抹蒙版

STEP 12 使用相同方法继续制作其他头发，并新建“选取颜色”调整图层，在弹出的“属性”面板中分别选择“红色”、“黄色”和“中性色”并设置参数值，如图21-60所示。




图21-60 红色




黄色




中性色

**STEP 13** 设置完成后，关闭“属性”面板，图像效果如图21-61所示。



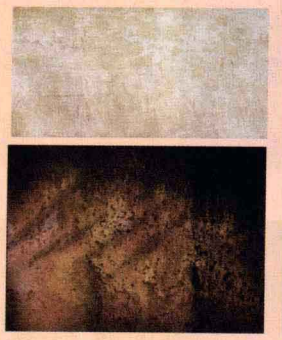
图21-61 图像效果

读书笔记

# 第22章 Photoshop平面设计商业应用案例

## 22.1 字体设计应用——制作斑驳的古铜文字

不管是90年代的设计风格或是老款的图像中，铜色质地都是最好的选择。本实例中将介绍如何使用Photoshop CS6简单有效地在打造出古铜文字，并且为文字添加光照，最终得到斑驳古铜文字的特效。



原图




处理后图像

**源 文 件**：光盘\源文件\第22章\22-1-2.psd　　**教学视频**：光盘\视频\第22章\制作斑驳的古铜文字.swf

### 22.1.1 设计分析

本实例为制作斑驳古铜文字的效果，首先借用一张背景斑驳的素材图像作为背景，然后输入文字，为文字添加不同的图层样式，合理地使用图层与图层之间的微妙关系打造出文字的古铜效果。通过填充渐变，使用“高斯模糊”以及设置图层的“混合模式”来制作光束渲染出光照的效果。制作过程中将多种技巧结合使用，使文字和背景浑然一体。

### 22.1.2 制作步骤

**STEP 01** 打开素材图像“光盘\素材\第22章\221201.jpg”，如图22-1所示。单击工具箱中的“横排文字工具”按钮，打开“字符”面板，进行相应的设置，如图22-2所示。



图22-1 图像效果




图22-2 “字符”面板

**STEP 02** 在画布中单击并输入文字，效果如图22-3所示。为图层添加“投影”图层样式，在弹出的“图层样式”对话框中进行相应的设置，如图22-4所示。




图22-3 输入文字

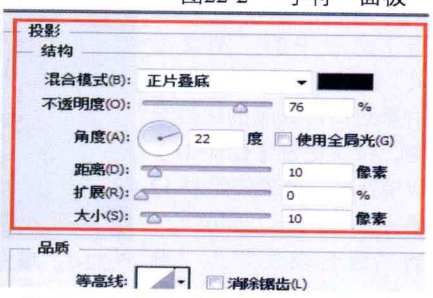



图22-4 投影样式设置

**STEP 03** 单击“确定”按钮，“投影”样式效果如图22-5所示。使用相同的方法，为文字图层添加其他图层样式，效果如图22-6所示。




图22-5 文字效果




图22-6 文字效果

**STEP 04** 按住【Ctrl】键单击文字图层载入选区，执行“选择→修改→收缩”命令，弹出“收缩”对话框，设置如图22-7所示。单击“确定”按钮，新建“图层1”，为选区填充黑色，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，效果如图22-8所示。

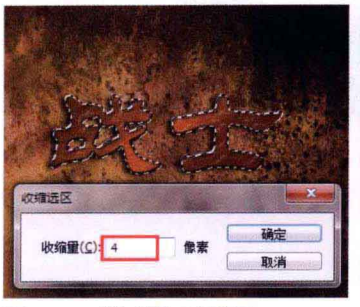



图22-7 “收缩”对话框




图22-8 图像效果

**STEP 05** 为“图层1”添加“内发光”图层样式，在弹出的“图层样式”对话框中进行相应的设置，如图22-9所示。继续为“图层1”添加“光泽”图层样式，设置如图22-10所示。单击“确定”按钮，设置图层的“填充”为“0%”，效果如图22-11所示。

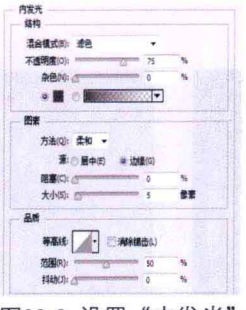


图22-9 设置“内发光”

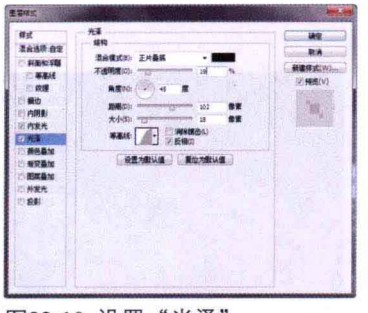


图22-10 设置“光泽”




图22-11 文字效果

**STEP 06** 再次载入文字选区，新建“图层2”，单击工具箱中的“渐变工具”按钮，在选区中填充由黑到白再到黑的线性渐变，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，效果如图22-12所示。设置“图层2”的“混合模式”为“叠加”，“不透明度”为“25%”，效果如图22-13所示。




图22-12 填充渐变




图22-13 文字效果

**STEP 07** 新建“图层3”，单击工具箱中的“渐变工具”，在选项栏中单击“对称渐变”按钮，在画布中拖动填充由黑到白再到黑的对称渐变，效果如图22-14所示。执行“图像→调整→曲线”命令，弹出“曲线”对话框，设置如图22-15所示。



图22-14 渐变效果

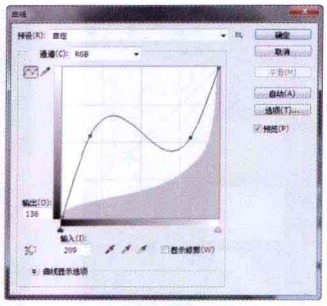


图22-15 “曲线”对话框

STEP 08 单击“确定”按钮，在“图层”面板中设置图层的“混合模式”为“叠加”，效果如图22-16所示。

STEP 09 新建“图层4”，设置“前景色”为白色，单击工具箱中的“矩形工具”按钮，在选项栏上设置“工具模式”为“像素”，在画布中绘制多条垂直且平行的矩形，效果如图22-17所示。




图22-16 文字效果

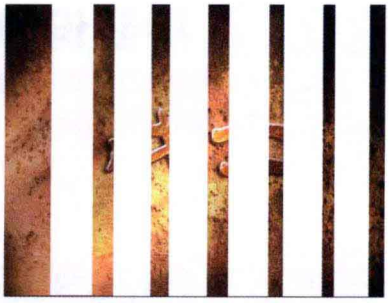


图22-17 图像效果

STEP 10 按快捷键【Ctrl+T】调出自由变换框，在画布中单击右键，在弹出菜单中选择“扭曲”选项，对其进行扭曲操作，按【Enter】键确定，效果如图22-18所示。执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框，设置如图22-19所示。

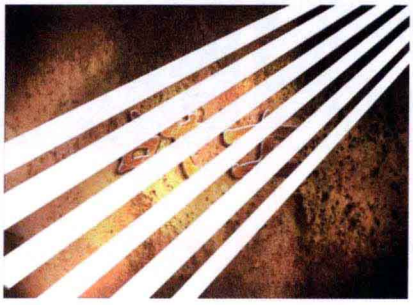


图22-18 扭曲图像

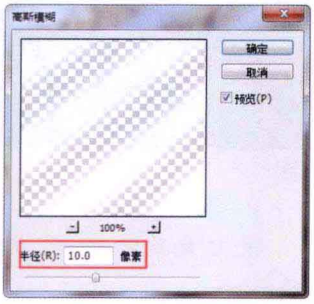



图22-19 “高斯模糊”对话框




图22-20 图像效果




图22-21 “图层”面板

STEP 11 单击“确定”按钮，设置图层的“混合模式”为“叠加”，“不透明度”为“80%”，效果如图22-20所示。执行“文件→置入”命令，置入素材“光盘\素材\第22章\221202.jpg”，按【Enter】键确认，执行“图层→栅格化→智能对象”命令，将其栅格化，如图22-21所示。

STEP 12 设置图层的“混合模式”为“正片叠底”，“不透明度”为“50%”，如图22-22所示，图像效果如图22-23所示。




图22-22 “图层”面板




图22-23 图像效果

# 22.2 平面设计应用——制作通信服务海报

通信服务海报主要是为了宣传通信服务、宣传产品、吸引顾客，成为人们身边不可缺少的快速传播者。下面就通过通信服务海报的设计制作，向读者介绍海报的设计方法。



原图




处理后图像

**源 文 件**：光盘\源文件\第22章\22-2-2.psd　　**教学视频**：光盘\视频\第22章\制作通信服务海报.swf

## 22.2.1 设计分析

本实例制作比较复杂，首先新建文档，设置出血线，使用渐变颜色填充背景，置入相应的素材，对其添加图层蒙版，使用基本绘图工具绘制相应的图形，通过“调整”面板进行相应调整、添加图层样式，应用“模糊”滤镜完成相应图形的制作，再结合使用“自定形状工具”和“画笔工具”完成蝴蝶的绘制，最后输入文字，应用“图层样式”，完成实例的制作。

## 22.2.2 制作步骤

STEP 01 执行“文件→新建”命令，弹出“新建”对话框，设置如图22-24所示。单击“确定”按钮，新建空白文档。执行“视图→标尺”命令，在文档中显示标尺，在标尺中拖出4条参考线为出血线，出血值为3mm，如图22-25所示。

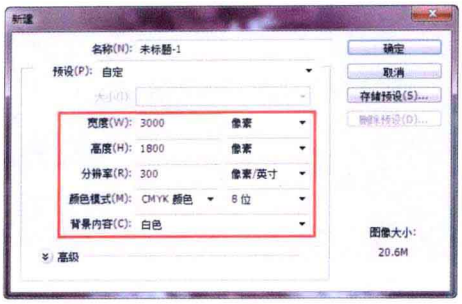



图22-24 “新建”对话框

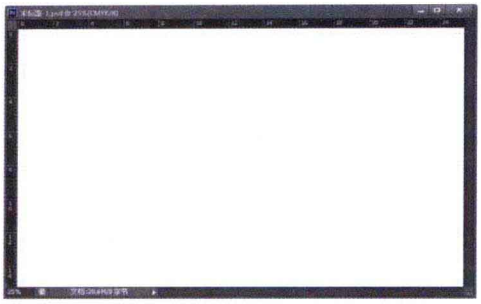
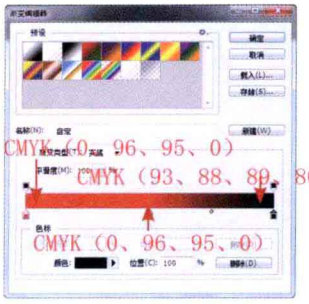


图22-25 建立出血线

*Tips*

此处用户可以执行“视图→新建参考线”命令，通过弹出的“新建参考线”对话框，精确定位参考线。

**STEP 02** 新建“图层1”，单击工具箱中的“渐变工具”按钮，单击选项栏上的渐变预览条，弹出“渐变编辑器”对话框，设置如图22-26所示。单击“确定”按钮，在画布中拖动鼠标填充径向渐变，效果如图22-27所示。



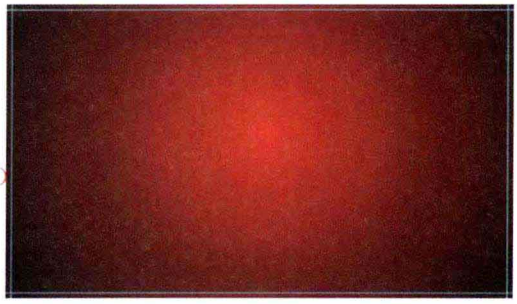



图22-26 “渐变编辑器”对话框 图22-27 渐变效果

**STEP 03** 打开素材图像“光盘\素材\第22章\222201.jpg”，拖入到刚刚新建的文档中，自动生成“图层 2”，调整图像大小和位置，如图22-28所示。使用相同的方法，拖入相应素材图像，调整图像大小并移动到合适位置，如图22-29所示。



图22-28 图像效果

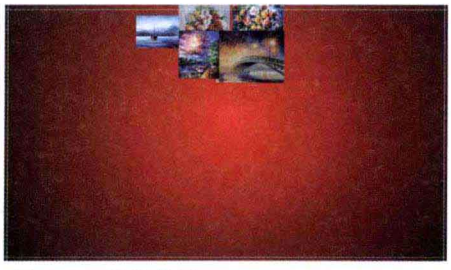


图22-29 图像效果

**STEP 04** 按住【Shift】键选择所有图像图层，按快捷键【Ctrl+E】合并图层，如图22-30所示。使用“矩形选框工具”按住【Shift】键在画布中创建多个选区，如图22-31所示。






图22-30 “图层”面板 图22-31 选区效果

**STEP 05** 按键盘上的【Delete】键，删除选区内容，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，效果如图22-32所示。为该图层添加图层蒙版，使用“渐变工具”在蒙版中拉出黑白渐变，效果如图22-33所示。



图22-32 图像效果



图22-33 图像效果

STEP 06 新建“图层 3”，设置“前景色”为白色，单击工具箱中的“直线工具”按钮，在选项栏上设置“工具模式”为“像素”，在画布中绘制线条，如图22-34所示。使用“画笔工具”选择合适的笔触，在画布中涂抹，效果如图22-35所示。



图22-34 绘制线条

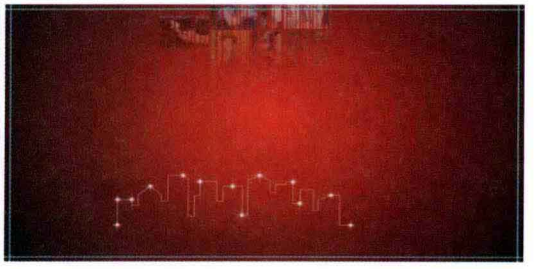


图22-35 图像效果

*Tips*

此处使用的部分笔触为外部笔刷，需要事先安装才能使用。本书光盘中为读者提供了笔触素材，即“星光笔刷”。

STEP 07 设置“图层 3”的“不透明度”为“37%”，图像效果如图22-36所示。按快捷键【Ctrl+J】复制图层，得到“图层3副本”，执行“编辑→变换→水平翻转”命令，对图像进行水平翻转并将其移动到合适的位置，效果如图22-37所示。



图22-36 图像效果

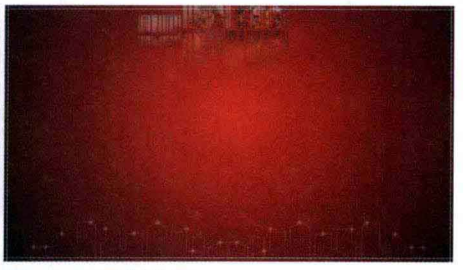


图22-37 图像效果

STEP 08 打开素材图像“光盘\素材\第22章\222206.tif”，将其拖入到文档中，自动生成“图层4”，设置其“混合模式”为“变亮”，效果如图22-38所示。单击工具箱中的“横排文字工具”按钮，打开“字符”面板，设置如图22-39所示。

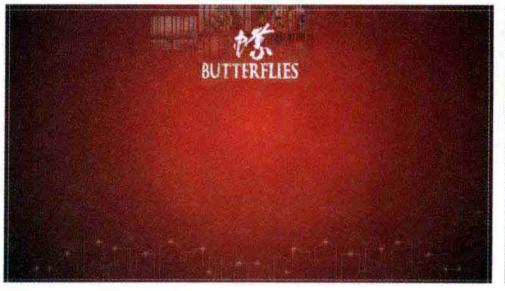



图22-38 图像效果




图22-39 “字符”面板

STEP 09 在画布中单击并输入文字，如图22-40所示，添加“色彩/饱和度”调整图层，“属性”面板设置如图22-41所示，图像效果如图22-42所示。




图22-40 文字效果



图22-41 “属性”面板

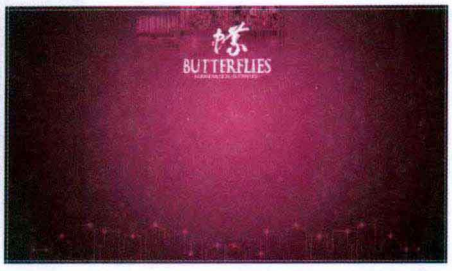



图22-42 图像效果

STEP 10 打开素材图像“光盘\素材\第22章\222207.tif”，并将其拖入到文档中，自动生成“图层5”，效果如图22-43所示。按住【Ctrl】键单击“图层5”的缩览图载入选区，按【Delete】键删除选区内容，如图22-44所示。

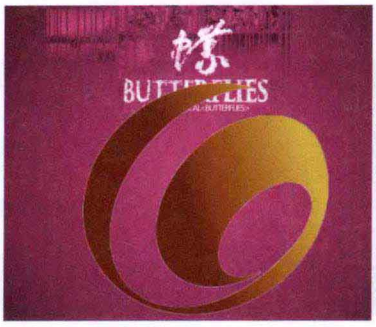


图22-43 图像效果

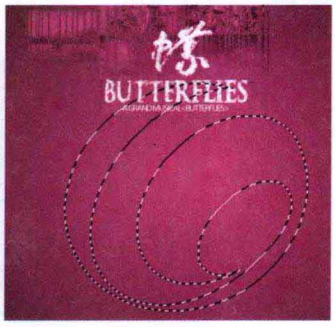


图22-44 载入选区

*Tips*

除了将素材图像直接拖入到文档中外，还可以执行“文件→置入”命令，将素材图像导入。置入的素材图像可以进行缩放、定位、斜切、旋转或变形操作，而不会降低图像的质量。

STEP 11 执行“编辑→描边”命令，弹出“描边”对话框，设置如图22-45所示。单击“确定”按钮，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，效果如图22-46所示。

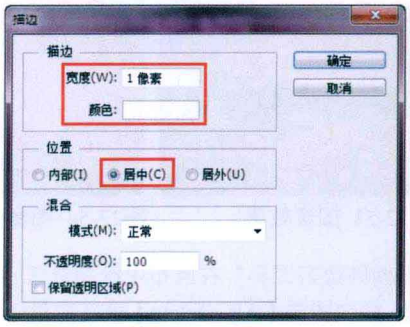



图22-45 “描边”对话框

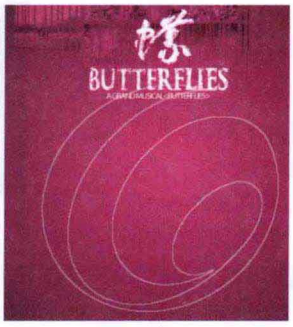



图22-46 图像效果

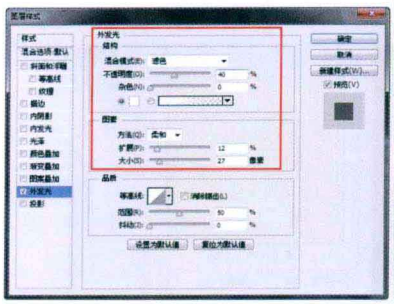


图22-47 “图层样式”对话框

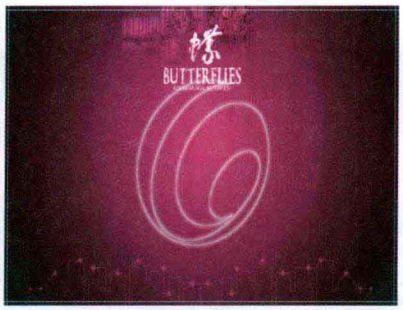



图22-48 图像效果

STEP 12 为该图层添加“外发光”图层样式，“图层样式”对话框设置如图22-47所示。单击“确定”按钮，图像效果如图22-48所示。

STEP 13 使用相同的制作方法，完成其他同类内容的制作，效果如图22-49所示，“图层”面板如图22-50所示。

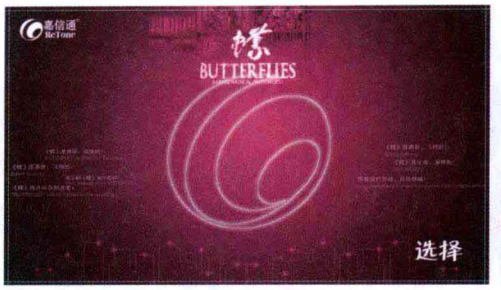



图22-49 图像效果



图22-50 “图层”面板

STEP 14 单击“选择”文字图层，执行“编辑→变换→斜切”命令，拖动控制点调整文字，按【Enter】键确认，如图22-51所示。打开素材图像“光盘\素材\第22章\222208.jpg”，并将其拖入到文档中，自动生成“图层 9”，如图22-52所示。




图22-51 文字效果

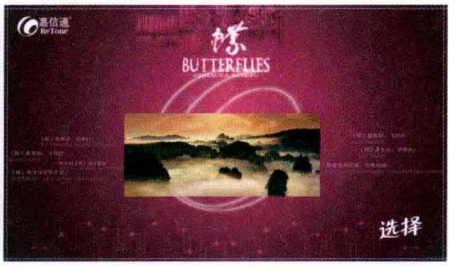



图22-52 图像效果

STEP 15 为“图层9”添加图层蒙版，设置“前景色”为黑色，使用“画笔工具”设置合适的笔触和不透明度在画布中涂抹，图像效果如图22-53所示。

STEP 16 设置该图层的“混合模式”为“滤色”，图像效果如图22-54所示，“图层”面板如图22-55所示。

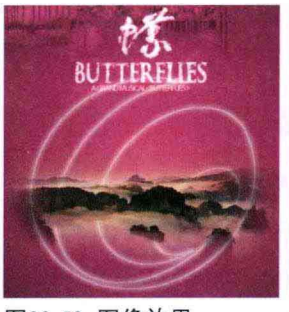



图22-53 图像效果

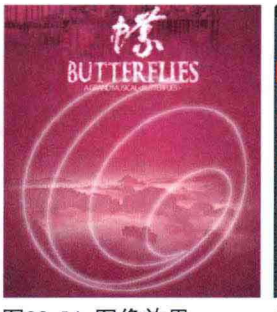



图22-54 图像效果




图22-55 “图层”面板

STEP 17 新建“图层 10”，使用“椭圆选区工具”在画布中绘制选区，如图22-56所示。设置“前景色”为CMYK（0、0、100、0），按快捷键【Alt+Delete】填充前景色，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，如图22-57所示。

STEP 18 执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框，设置如图22-58所示。

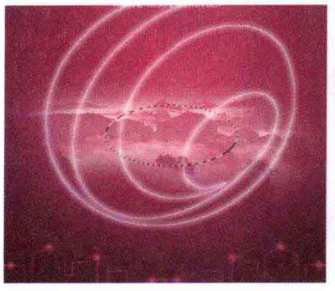


图22-56 选区效果

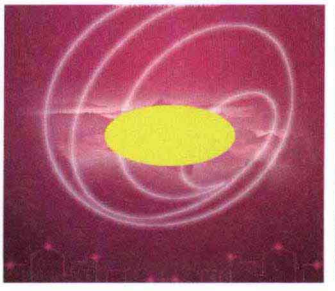


图22-57 图像效果

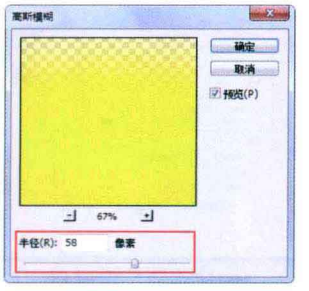



图22-58 “高斯模糊”对话框

STEP 19 单击“确定”按钮，效果如图22-59所示。执行“滤镜→模糊→动感模糊”命令，弹出“动感模糊”对话框，设置如图22-60所示，单击“确定”按钮，效果如图22-61所示。

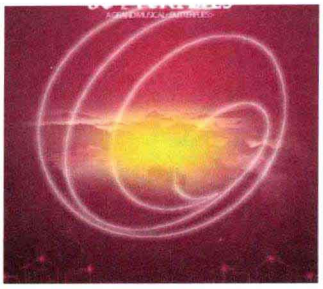
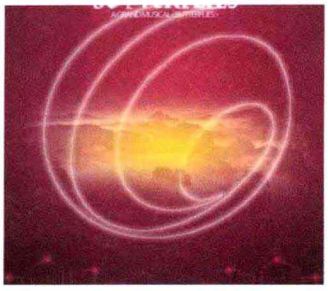

图22-59 图像效果



图22-60 “动感模糊”对话框


图22-61 图像效果

STEP 20 使用相同的方法，完成其他同类内容的制作，效果如图22-62所示，“图层”面板如图22-63所示。

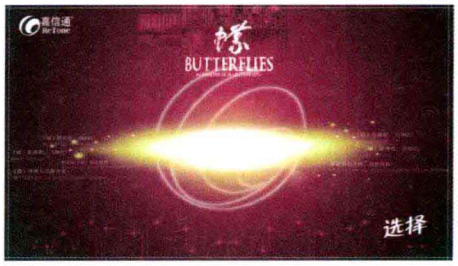
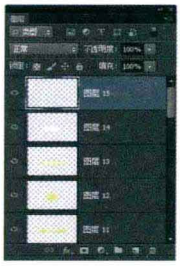
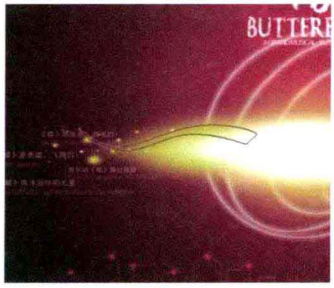
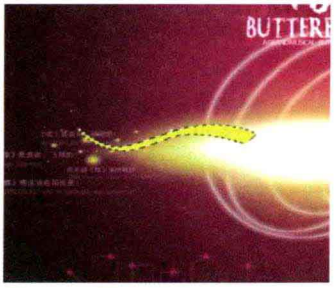


图22-62 图像效果


图22-63 “图层”面板

STEP 21 新建“图层16”，使用“钢笔工具”在画布中绘制路径，如图22-64所示，按快捷键【Ctrl+Enter】将其转换为选区，设置“前景色”为CMYK（0、0、100、0），按快捷键【Alt+Delete】填充前景色，效果如图22-65所示。


图22-64 绘制路径


图22-65 图像效果

STEP 22 按快捷键【Ctrl+D】取消选区，执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框，设置如图22-66所示,单击“确定”按钮，效果如图22-67所示。为该图层添加“投影”图层样式，设置如图22-68所示。

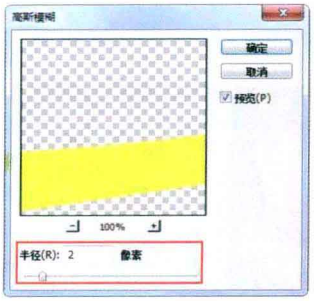


图22-66 “高斯模糊”对话框

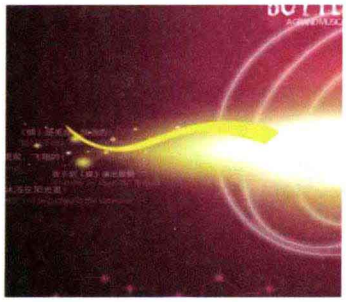

图22-67 图像效果



图22-68 “图层样式”对话框

*Tips*

如果要将“模糊”滤镜应用到图层边缘，请取消选择“图层”面板中的“锁定透明像素”选项。

STEP 23 单击“确定”按钮，图像效果如图22-69所示。使用相同的方法，在画布中绘制出其他图形，效果如图22-70所示。

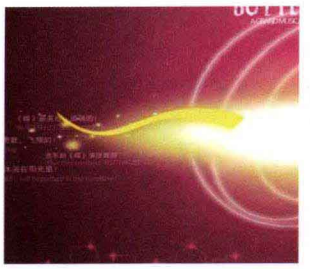


图22-69 图像效果

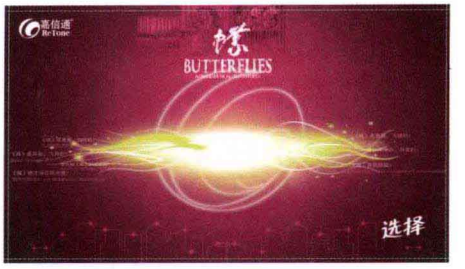



图22-70 图像效果

STEP 24 新建“图层 17”，单击工具箱中的“自定形状工具”按钮，在“自定形状”选取器中选择蝴蝶形状，如图22-71所示。按【Enter】键确认，在画布中绘制蝴蝶路径，如图22-72所示。

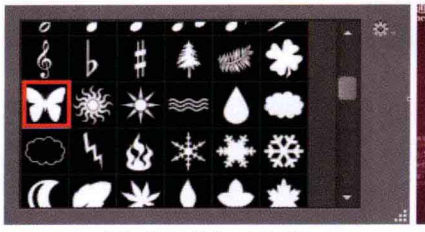


图22-71 “自定形状”选取器

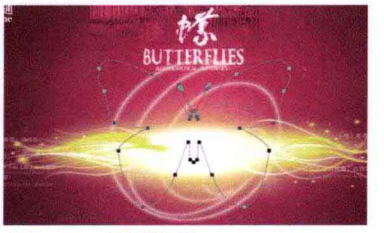



图22-72 绘制路径

*Tips*

在默认情况下，打开的“自定形状”拾色器中没有“蝴蝶形状”，可以通过单击“自定形状”拾色器右侧的“齿轮”按钮，在弹出的菜单中选择“全部”选项，弹出“Adobe Photoshop”对话框，单击“追加”按钮，即可将全部形状导入。

STEP 25 按快捷键【Ctrl+Enter】将路径转换为选区，使用“画笔工具”选择合适的笔触，在画布中涂抹，按快捷键【Ctrl+D】取消选区，效果如图22-73所示。使用相同的绘制方法，在画布中涂抹，并调整蝴蝶形状的大小和角度，效果如图22-74所示。

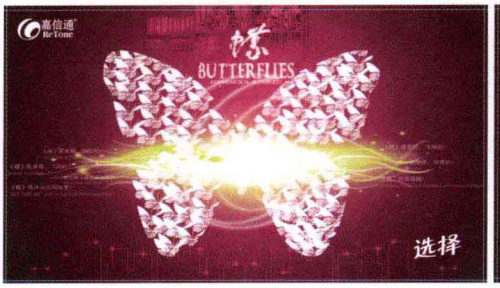



图22-73 图像效果




图22-74 图像效果

*Tips*

此处使用的笔触为外部笔触，需要事先安装才能使用。本书光盘中为读者提供了笔触素材。

STEP 26 单击工具箱中的“横排文字工具”按钮，打开“字符”面板，设置如图22-75所示。在画布中单击并输入文字，如图22-76所示。为该图层添加“投影”图层样式，设置如图22-77所示。

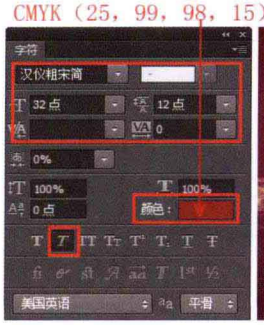



图22-75 “字符”面板




图22-76 输入文字



图22-77 “图层样式”对话框

STEP 27 单击“确定”按钮，效果如图22-78所示。使用相同的方法，完成该部分其他同类内容的制作，图像最终效果如图22-79所示。




图22-78 投影效果



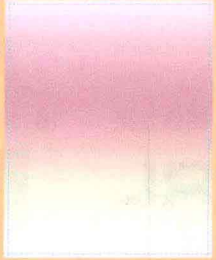

图22-79 图像效果

# 22.3 平面设计应用——制作杂志封面

杂志封面是杂志设计的重要组成部分，杂志封面的设计也有一定的设计原则，即遵循形式美的原则，充分体现书籍内涵，其设计应该与读者互动、交融。下面通过一个杂志封面的设计制作，向大家介绍杂志封面的设计方法。







原图




处理后图像

**源 文 件**：光盘\源文件\第 23 章\23-3-2.psd
**教学视频**：光盘\视频\第 23 章\制作杂志封面 .swf

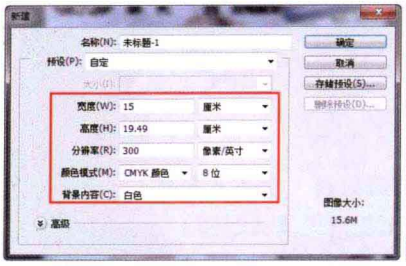
## 22.3.1 设计分析

本例设计的是杂志封面，首先新建文档、拖入素材图像、输入文字，然后对素材和文字进行相应的调整。杂志设计的构图是将文字、图形、色彩等进行合理安排的过程，所以在制作本实例时应注意图层之间的顺序和素材的摆放位置。

## 22.3.2 制作步骤

STEP 01 执行“文件→新建”命令，弹出“新建”对话框，设置如图22-80所示，单击“确定”按钮，新建空白文档。执行“视图→标尺”命令，在文档中显示标尺，在标尺中拖出4条参考线为出血线，出血值为3mm，如图22-81所示。

STEP 02 单击工具箱中的“渐变工具”按钮，在选项栏上单击渐变预览条，弹出“渐变编辑器”对话框，设置如图22-82所示。单击“确定”按钮，在画布中拖曳鼠标填充渐变，效果如图22-83所示。



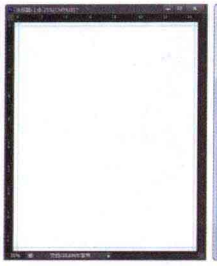








图22-80 “新建”对话框　图22-81 创建参考线　图22-82 “渐变编辑器”对话框　图22-83 渐变效果

STEP 03 打开素材图像“光盘\素材\第22章\223201.tif”，将其拖入到新建的文档中，自动生成“图层1”，设置图层的“混合模式”为“柔光”，如图22-84所示。使用相同的方法，拖入“光盘\素材\第22章\223202.tif”文件，效果如图22-85所示。

STEP 04 单击工具箱中的“横排文字工具”按钮，打开“字符”面板，设置如图22-86所示。





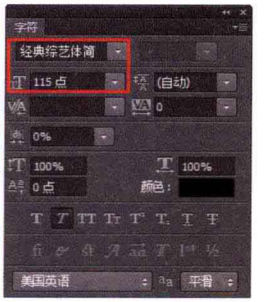
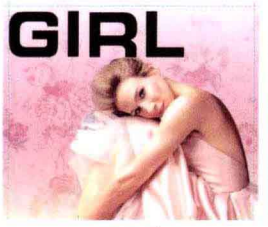



图22-84 图像效果　图22-85 图像效果　图22-86 “字符”面板

STEP 05 在画布中单击并输入文字，效果如图22-87所示。拖入“光盘\素材\第22章\223203.tif”，执行“图层→创建剪切蒙版”命令，为文本图层创建剪切蒙版，“图层”面板如图22-88所示，图像效果如图22-89所示。





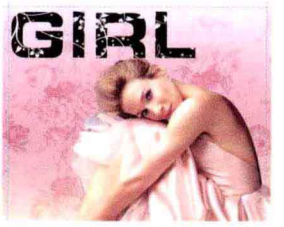
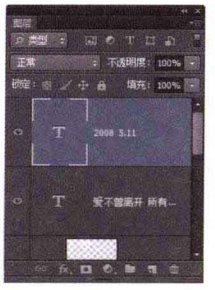




图22-87 图像效果　图22-88 “图层”面板　图22-89 图像效果

STEP 06 使用相同的方法输入其他文本，效果如图22-90所示，“图层”面板如图22-91所示。拖入“光盘\素材\第22章\223204.tif”并调整其到合适的位置，如图22-92所示。



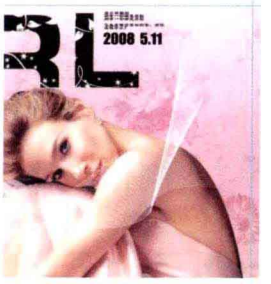




图22-90 文字效果　图22-91 “图层”面板　图22-92 图像效果

STEP 07 新建“图层5”，设置“前景色”为CMYK（94、73、2、0），单击工具箱中的“圆角矩形工具”按钮，在选项栏中设置“工具模式”为“像素”，“半径”为20px，在画布中绘制图形并进行相应的调整，效果如图22-93所示。

STEP 08 为新建“图层5”添加“投影”图层样式，图像效果如图22-94所示。使用相同的方法，输入相应的文字，效果如图22-95所示。




图22-93 图像效果




图22-94 图像效果




图22-95 文字效果

STEP 09 设置“前景色”为CMYK（6、7、70、0），单击工具箱中的“画笔工具”按钮，打开“画笔”面板，进行相应的设置，如图22-96所示。

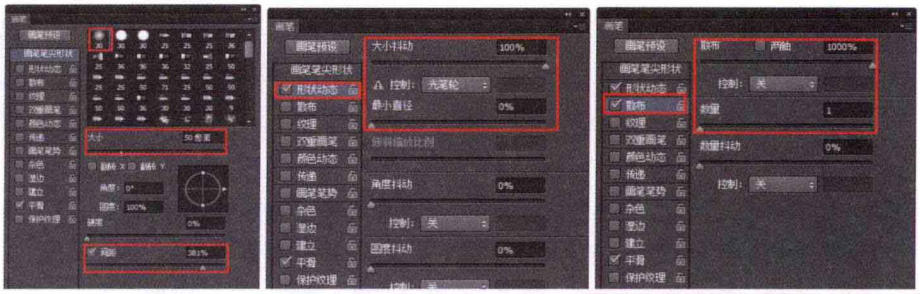



图22-96 “画笔”面板

STEP 10 新建“图层6”，在画布中进行涂抹，效果如图22-97所示。新建“图层7”，使用“钢笔工具”在画布中绘制路径，效果如图22-98所示。

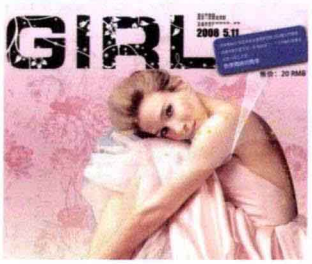



图22-97 图像效果



图22-98 绘制路径





图22-99 “画笔”面板 图22-100 图像效果

STEP 11 单击工具箱中的“画笔工具”按钮，在选项栏中设置“不透明度”为“50%”，打开“画笔”面板，设置如图22-99所示，打开“路径”面板，单击“用画笔描边路径”按扭，效果如图22-100所示。

STEP 12 根据前面的制作方法输入文字并拖入相应的素材，效果如图22-101所示，“图层”面板如图22-102示。

STEP 13 新建“图层11”，设置“前景色”为CMYK（22、82、13、0），单击“工具箱”中的“矩形工具”按钮，在选项栏中设置“工具模式”为“像素”，在画布中绘制图形，效果如图22-103所示。




图22-101 图像效果



图22-102 “图层”面板




图22-103 图像效果

STEP 14 设置“图层11”的“填充”为“53%”，图像效果如图22-104所示。使用相同的方法，制作出封面剩下的内容，效果如图22-105所示。




图22-104 图像效果




图22-105 图像效果

STEP 15 按住【Ctrl】键单击“GIRL”文字图层，载入该图层的选区，按快捷键【Ctrl+Shift】键单击“图层16”，添加选区，如图22-106所示，按快捷键【Ctrl+Shift+I】反向选区。

STEP 16 打开“通道”面板，单击该面板中的“将选区存储为通道”按钮，添加Alpha通道并为其重新命名，如图22-107所示。

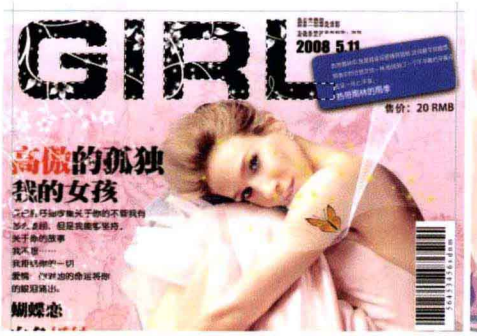



图22-106 选区效果







图22-107 “通道”面板

# 第23章 Photoshop网页设计应用案例

## 23.1 网页设计应用——制作网页按钮

作为UI界面设计的关键部分，图标在UI交互界面的设计中无所不在。随着人们对审美、时尚、趣味的不断追求，图标的样式也不断翻新，越来越多精美、新颖、富有创造力和想象力的图标充斥着各种用户视界。但是，图标设计不仅要美观、时尚，更重要的是具有良好的实用性。



最终效果

**源 文 件**：光盘\源文件\第 23 章\23-1-2.psd　　**教学视频**：光盘\视频\第 23 章\制作网页按钮 .swf

### 23.1.1 设计分析

本案例制作一个具有水晶玻璃质感的圆形按钮，在制作时使用大量的渐变色来表现图像晶莹剔透的质感，在操作过程中要注意圆形阴影及高光的变化和位置。

### 23.1.2 制作步骤

STEP 01 执行“文件→新建”命令，弹出“新建”对话框，设置如图23-1所示。新建“图层1”，使用“渐变工具”，在“渐变编辑器”对话框中设置渐变颜色，并在画布中拖动鼠标填充径向渐变，如图23-2所示。

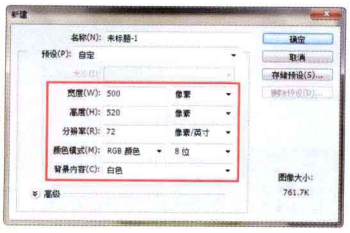


图23-1 新建文件



图23-2 设置渐变色



填充渐变

STEP 02 新建“图层2”，使用“椭圆选框工具”在刚刚绘制的圆形中创建选区，如图23-3所示，并使用“渐变工具”为选区填充相应的线性渐变，如图23-4所示。

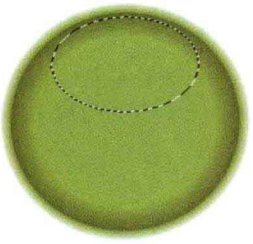


图23-3 创建选区

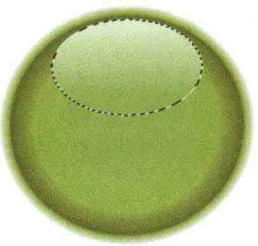


图23-4 填充渐变



编辑渐变色

**STEP 03** 按下【Ctrl】键单击“图层1”缩览图，载入该图层选区，并执行“选择→变换选区”命令，按住【Shift+Alt】键对选区进行等比例放大，如图23-5所示。新建“图层3”，为选区填充黑色，如图23-6所示。

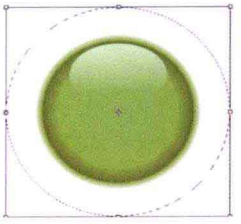


图23-5 变换选区



图23-6 填充黑色




“图层”面板

**STEP 04** 载入“图层1”的选区，对选区进行适当缩放，按【Delete】键将选区内图像删除，如图23-7所示，再配合“多边形套索工具”将部分内容删除，如图23-8所示。新建“图层4”，使用“多边形工具”在画布中绘制三角形，如图23-9所示。



图23-7 删除图像



图23-8 删除图像

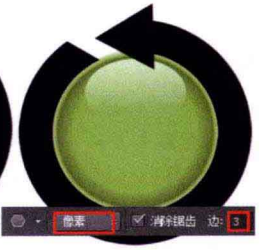



图23-9 绘制三角形

**STEP 05** 按快捷键【Ctrl+E】将“图层4”向下合并，得到“图层3”。双击该图层缩览图，在弹出的“图层样式”对话框中选择“渐变叠加”选项并进行设置，如图23-10所示。设置完成后，单击“确定”按钮，图像效果如图23-11所示。

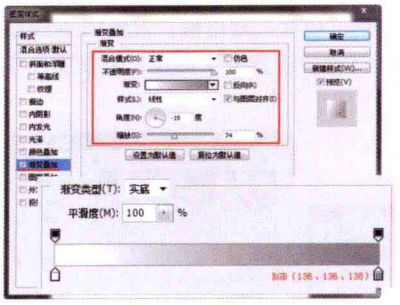



图23-10 “渐变叠加”选项



图23-11图像效果



图23-12 绘制图形

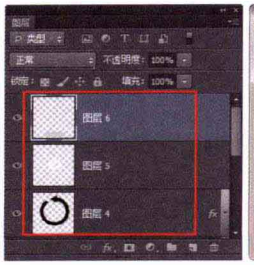



图23-13 “图层”面板




图23-14 高斯模糊

**STEP 06** 使用相同方法完成其他内容的制作，如图23-12所示，“图层”面板如图23-13所示。选中“图层6”，执行“滤镜→模糊→高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数值，如图23-14所示。

STEP 07 设置完成后，单击“确定”按钮，完成按钮的制作。使用相同方法完成其他颜色按钮的制作，如图23-15所示。



图23-15 图像效果

# 23.2 网页设计应用——制作餐饮类网站

网页设计的结果就是页面设计，如果一个页面没有从用户的角度出发，无论网站页面中的内容多丰富，也可以视为这个网页制作失败。兼具实用性和便利性的网站页面是很重要的，给人留下深刻印象的网站界面也是很重要的。下面通过一个案例向读者介绍网站首页面的设计方法。




最终页面效果及部分所需素材

**源 文 件**：光盘\源文件\第 23 章\23-2-2.psd　　**教学视频**：光盘\视频\第 23 章\制作餐饮类网站 .swf

## 23.2.1 设计分析

本实例设计一个餐饮类网站首页面，该网站首页的页面布局比较简单，运用大量的插画吸引浏览者的注意，突显出页面的主题。在色调的运用上主要采用绿色，运用明度很高的浅绿色和黄绿色混合而成，加上大面积的辅助色白色，整个页面看起来很优雅、休闲、安全、和睦、宁静、柔和的感觉。

## 23.2.2 制作步骤

STEP 01 执行“文件→新建”命令，弹出“新建”对话框，设置如图23-16所示。单击“确定”按钮，新建空白文档。执行“视图→标尺”命令，在文档中显示标尺，从标尺中拖出参考线，如图23-17所示。

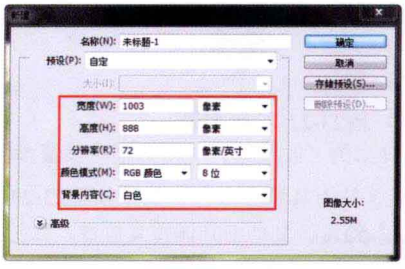



图23-16 新建文件

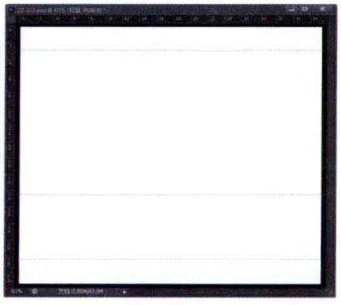


图23-17 拖出参考线

*Tips* 如何确定页面的尺寸?

页面的尺寸应该根据网站的主分辨率设置。例如：如果预计将 800×600 作为主显示分辨率，则设计时注意宽度要小于 778px，这样就不会出现横向滑动条。本实例中是按照 1024×768 的分辨率设计的，所以将网页尺寸设置为 1003px，防止在搭建网页页面时出现横滑条。

*Tips*

网页中的颜色运用除了可以使用 RGB 以外，还可以使用 16 进制的颜色。但是不能使用 CMYK 的图像模式，否则在后期的网页制作中不能正常显示。

**STEP 02** 新建图层组“组1”，将其重命名为“导航”，并在该组中新建“图层1”，如图23-18所示。使用“矩形选框工具”在画布中创建矩形选区，如图23-19所示。




图23-18 新建图层组



图23-19 创建选区

**STEP 03** 使用“渐变工具”，在“渐变编辑器”中设置渐变色，如图23-20所示，并在选区中拖动鼠标填充线性渐变，如图23-21所示。




图23-20 渐变编辑器



图23-21 填充渐变

*Tips*

“渐变编辑器”中渐变色的色块值从左向右分别为 RGB（230、230、230）、RGB（253、253、253）和 RGB（255、255、255）。

**STEP 04** 单击工具箱中的“椭圆选框工具”按钮，在画布中创建椭圆选区，设置“前景色”为 RGB（174、218、1），为选区填充前景色，如图23-22所示。执行“选择→修改→收缩”命令，在弹出的“收缩选区”对话框中设置参数值，如图23-23所示。

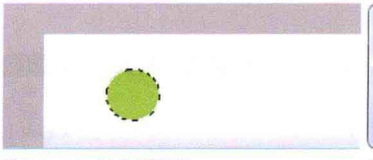


图23-22 绘制图形

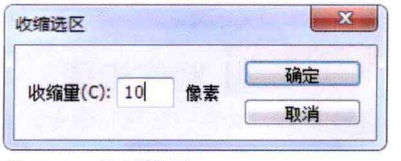



图23-23 收缩选区

**STEP 05** 单击“确定”按钮，收缩选区并为其填充白色，效果如图23-24所示。打开素材图像“光盘\素材\第23章\232201.png”，将其拖入到设计文档中并调整其位置，如图23-25所示。



图23-24 填充选区



图23-25拖入素材

STEP 06 单击工具箱中的“横排文字工具”按钮，选择合适的字体、字体大小、字体颜色在画布中输入文字，如图23-26所示。使用相同方法输入其他文字，如图23-27所示。




图23-26 输入文字




图23-27 输入文字

STEP 07 使用相同方法输入文字内容，并更改相应文字的颜色和字体大小，如图23-28所示。

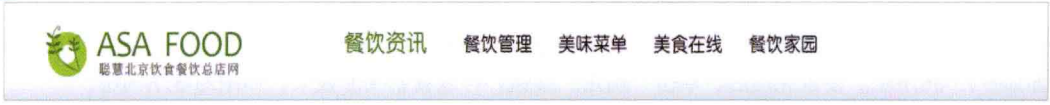



图23-28 输入文字

STEP 08 新建“图层4”，单击工具箱中的“直线工具”按钮，在选项栏中设置“工具模式”为“像素”，“粗细”为“2px”，按住【Shift】键在画布中绘制两条45° 倾斜的线段，如图23-29所示。更改“粗细”为“1px”，继续在画布中绘制多条斜线段，如图23-30所示。

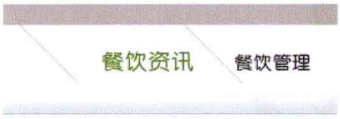



图23-29 绘制线段

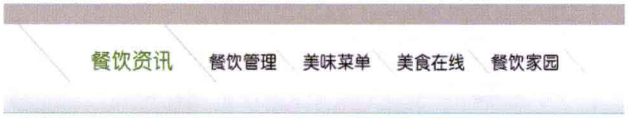



图23-30 绘制线段

STEP 09 新建“图层5”，单击工具箱中的“矩形选框工具”按钮，在画布中创建选区，并填充颜色RGB（67、139、0），按快捷键【Ctrl+D】取消选区，如图23-31所示。执行“编辑→变换→扭曲”命令，对图形进行调整，如图23-32所示。

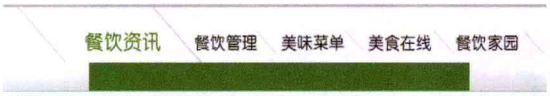



图23-31 制作矩形

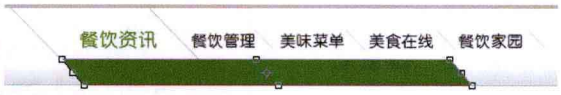



图23-32 扭曲图像

*Tips*

导航文字一般比正文大一些，以便于突出主题。导航文字如果使用 Flash 制作或者转换为图片，可以使用特殊字体以增加美观性。设计时，尽量考虑到将来制作超链接的样式。

STEP 10 使用相同方法，输入其他文字内容，完成“导航”部分的制作，如图23-33所示。

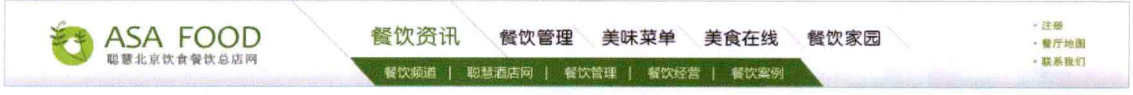



图23-33 “导航”效果

*Tips*

网页中的导航种类非常多，要提供一个完整的导航系统，其中包括全局导航、局部导航、辅助导航、上下文导航和远程导航等。本实例中将设计一个水平导航作为全局导航，也就是说从网站的最终页面到达其他页面的一组关键点，无论用户想去哪里，都可以在全局导航中最终到达。

STEP 11 新建一个名为“主体”的图层组，并将其移动到“导航”下方，如图23-34所示。根据前面的制作方法，新建“图层6”绘制出如图23-35所示的图形。




图23-34 新建图层组




图23-35 绘制图形

STEP 12 双击“图层6”的缩览图，在弹出的“图层样式”对话框中选择“斜面与浮雕”选项并设置参数值，如图23-36所示。设置完成后，单击“确定”按钮，可以看到图形效果，如图23-37所示。

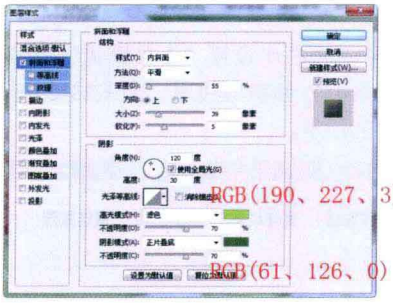



图23-36 斜面与浮雕




图23-37 图形效果

STEP 13 打开素材图像“光盘\素材\第23章\232202.jpg”，如图23-38所示，将其拖到“图层6”下方，自动生成“图层7”，效果如图23-39所示。

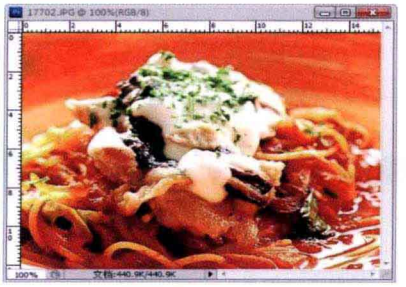


图23-38 打开图像

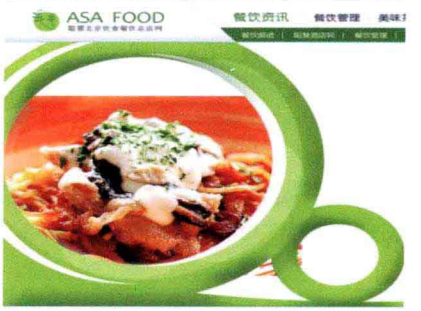



图23-39 拖入素材

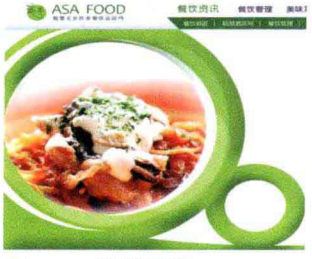



图23-40 涂抹蒙版

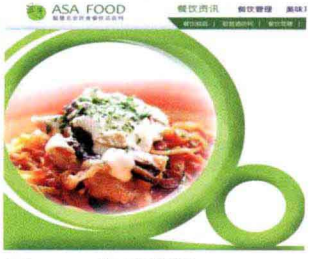



图23-41 涂抹蒙版

STEP 14 为该图层添加图层蒙板，使用“画笔工具”，设置“前景色”为黑色，在图像中进行涂抹，将多余的部分隐藏，如图23-40所示。选择“图层6”，使用相同方法为该图层添加图层蒙版，并进行相应的操作，效果如图23-41所示。

STEP 15 在“图层7”上方新建“图层8”，使用“画笔工具”，在选项栏上的“画笔预设”选取器中设置画笔笔触为“星形70像素”，并在画布中绘制星形，如图23-42所示。使用相同的方法拖入其他素材进行相应操作，如图23-43所示。



图23-42 绘制星形




图23-43 拖入其他素材

STEP 16 新建“图层11”，单击工具箱中的“画笔工具”按钮，打开“画笔”面板，设置如图23-44所示。



画笔笔尖形状　　形状动态　　散布　　传递

图23-44 设置“画笔”面板

STEP 17 设置完成后，在画布中适当涂抹，效果如图23-45所示。使用相同的方法，制作出“主体”部分内容，如图23-46所示。

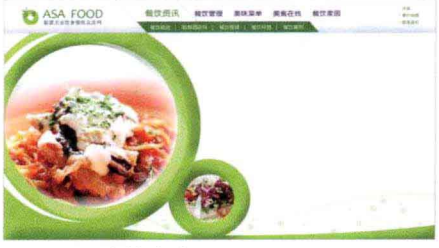



图23-45 涂抹光点




图23-46 页面效果

STEP 18 使用相同的方法，制作出“信息”组中的内容，如图23-47所示。




图23-47 页面效果

*Tips*

设计页面的同时也要考虑到将来制作页面的问题。特别是特殊文字的效果，制作时不要添加过多的特效，为将来制作增加麻烦。当然，如果将来需要将该部分文字内容切割作为图像或是制作成 Flash 动画效果，那就没有关系了。

STEP 19 使用相同的方法，制作出“版底”组中的图像内容，完成网站首页面设计，页面的最终效果如图23-48所示，“图层”面板如图23-49所示。




图23-48 页面最终效果




图23-49 “图层”面板

STEP 20 从界面左上两方的标尺中拖出4条参考线，将网页导航中左边的Logo精确定位，如图23-50所示，并使用“切片工具”沿着辅助线创建切片，如图23-51所示。




图23-50 拖出参考线




图23-51 创建切片

STEP 21 使用相同方法拖出参考线，并在页面中其他位置创建切片，如图23-52所示。执行“文件→存储为Web所用格式”命令，在“存储为Web所用格式”对话框中的“四联”选项卡中单击相应切片，并选择最优存储格式，如图23-53所示。




图23-52 创建切片

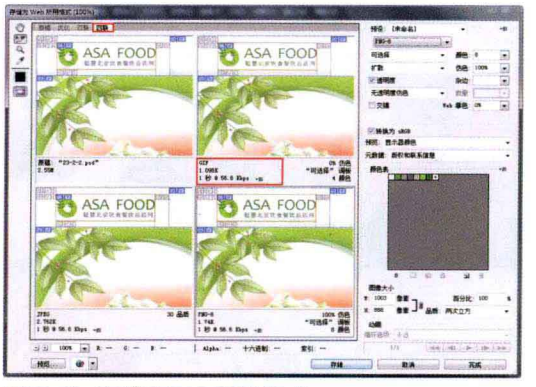



图23-53 存储为Web所用格式

STEP 22 单击“存储”按钮，在弹出的“将优化结果存储为”对话框中设置参数值，如图23-54所示。单击“确定”按钮，完成存储，如图23-55所示。



图23-54 将优化结果存储为

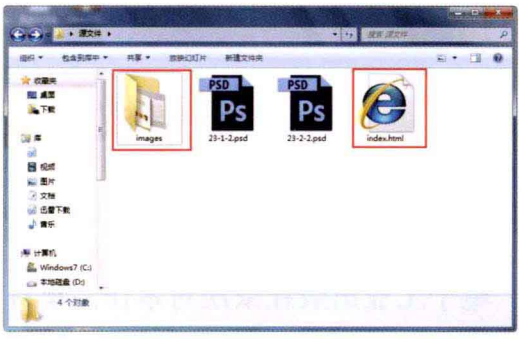



图23-55 存储结果



读书笔记